2006年 总第230期

Popsoft

半月刊

大众软件®



www.popsoft.co

电脑应用和娱乐的第一选择

21

激战 GUILD WARS

gw.the9.com

激战 一触即发



ISSN 1007-0060



大航
On
www.
凝聚十五载光辉
冒险是男
Digital Entertainment Art
盛言鸟
koei
信长之野望
Online
飞龙之章
www.xconline.com.cn
17173
年度推荐网游
电脑报
年度推

《大众软件》读者俱乐部
2007年订阅优惠活动开始啦！

2007POPSO
优惠订

《大众软件》读者俱乐部在广大读者的关心和支持下逐渐壮大起来，我们将一如既往全心全意地为您服务。赶快加入我们读者俱乐部吧，更多的优惠更多的机会等着您！



[A]


[B]


[C]

如订阅全年杂志，请选择：

A瑞星2006杀毒软件一套
B傲森CD−100耳机一副
C精美游戏周边产品一套

订阅半年的读者**赠送魔兽PVP票夹一个**

只要您是在《大众软件》读者俱乐部订阅2007年《大众软件》全年或半年的读者，就可以成为我们的会员，并可以享受“真情回报 一路同行”活动的回报，有机会得到订阅的赠品。



抽奖奖品

一等奖：	17英寸液晶显示器一台	1名
二等奖：	MP3播放器（128M）	5名
三等奖：	魔兽世界玩偶1个	30名
纪念奖：	魔兽世界暖绒帽	50名









玩偶随机抽选一个

订阅办法：

1.《大众软件》2007年全年订阅价为人民币**120**元，半年订阅价为人民币**60**元。

2.订阅价只含平邮费，如需挂号邮寄，全年加收72元，半年加收36元。

3.在订阅回执单上注明订阅时段和选择的礼品，并认真填写您的有效信息，否则视为无效。礼品种类和数量有限，先订先选，礼品送完为止。礼品将在2007年3月日前全部寄出。礼品选择请先电话预定。2007年5月们将对订阅的会员进行抽奖，抽奖结果将在杂志上登。您有机会得到两次赠品。

4.请将汇款单收据复印件和订阅回函表（复印件有效一同寄到我社。

5.请勿在信中夹寄现金，如由此造成丢失、损失，我概不承担相关责任。

6.所有产品图仅供参考，产品以实物为准。

7.杂志社保留更换赠品及订单交易权利，若造成不便请见谅。

订阅回函表：

姓名______性别____年龄____职业________E−mail

邮寄地址______省____市（县）

邮政编码________联系电话

请选择获赠方案______（例如赠品A）

样本

中国邮政汇款单

收款人邮编 100036

业务种类：普通汇款 □ 24小时到达汇款 □ 4小时到达汇款 □ 即时到达汇款 □ 附加种类：入帐 □ 附言 □ 邮购 □

用户填写：收款人姓名 大众软件 汇款金额（小写）¥12000

收款人地址（或开户局及帐号）北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦 414室

汇款人地址 河北省石家庄市XX街

汇款人姓名 张XX 邮编 050000

附言：订阅《大众软件》全年杂志

邮局填写：汇票号码 汇款金额 汇费 手续费 收汇日期

经办员： 复核员： 检查员：

邮寄地址： 北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦414室
邮政编码： 100036 **传真：** 010−88135623
热线电话： 010−88135604 010−88118588−8000
电子邮箱： club@popsoft.com.cn
信封注明： 真情回报 一路同行

日本印象

游戏

日本真是一个到处充满了电子游戏的国家，这一点我在登上全日空的时候就发现了。

某位日本的文化强人曾经说过，漫画作品在日本曾经经历过三个阶段，先是社会反对漫画，然后是社会理解漫画，最后是社会接纳漫画，漫画就好象空气一样融入了日本社会。现在看起来，游戏在日本的地位也和空气差不了多少。我以前单知道日本人很喜欢玩游戏，但却不曾料到日本人如此喜欢玩游戏。我所说的“日本人喜欢玩游戏”的概念，是说你无论在什么场合，都能看到各色人等手里拿着游戏机在玩，我曾经在电车上看到一个西服革履的上班族拿着一台NDSL快乐地玩。也看到过东京街头三四个穿着职业装的女性把头凑在一台NDSL前快乐地交流。至于青少年，简直就不用多说——10个学生中至少有两三个会不时拿出游戏机把玩，而我严重怀疑剩下的人是没买到自己喜欢颜色的游戏机的可怜角色。简而言之，游戏在日本已经成为人们生活中的一个部分，再平常不过的部分。

物价

日本的物价也很有意思，一台最新的X60S笔记本电脑售价18万日元，折合人民币1.2万元左右。这倒没什么，但接下来我就发现一个相当普通的鼠标垫竟然卖到1000日元，换算一下，180个鼠标垫就可以换一台X60S笔记本电脑。或者来点更简单的例子，我在日本街头的一个水果摊前看到的苹果是500日元一个，也就是说，360个苹果就可以换一台X60S笔记本电脑。这种换算方法在日本无时无刻不在困扰着我。如果你用苹果或垫板的价值来衡量笔记本电脑，那么笔记本电脑很便宜；如果你用笔记本电脑的价格来衡量苹果和垫板，那么苹果和垫板很昂贵。简单说吧，我脑子中固有的物品价格概念被这个奇怪的地方彻底摧毁了。

兴奋剂

早就听说日本人的加班精神很可怕，来了日本才算有切身体会。日本的商店关门都很早，一般20点就打烊休息了，到了22点街上基本就没什么人了。这时候你如果在街边呆着，就能看到一些形容憔悴目光呆滞的日本男子如僵尸一样拖着双腿机械地行走。不用多问，这准是加班后回家的。再到日本的便利店里看看，有一整柜子的能量饮料，瓶子不大，价格通常都在600日元左右。看上去这东西在日本很受欢迎，不像国内只有“红牛”可卖。

一开始我还抱着猎奇的心态端详这些小瓶子，第二天跑完展会就发现自己也需要喝上一瓶了，到了第三天之后，每天就全靠这些小瓶子续命了。

国庆之前，我去了日本采访TGS（东京电玩展）。在日本的那几天里，我每天在酒店和TGS会场之间疲于奔命，四处游览没什么机会，顶多是神色匆匆地在行走途中四处张望，所以谈不上对日本社会有什么认识，就把我这几日东京之行中印象最深刻的片段记录下来，罗列于前，供诸位读者一阅吧。

commando@popsoft.com.cn

完成于国庆之后

富士康杯第十一届大众软件奖系列活动区



威盛电子“中国芯知识问答”（第一辑）

林晓：又有新的活动了。这次的活动无任何难度，只要动动手指头即可。奖品不错，还有PS2可以争取到呢！请将下面5道问题的答案发至linxiao@popsoft.com.cn，或者邮寄到北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦5层林晓收（邮编100036），邮件标题或者信封上请注明“威盛电子中国芯知识问答第一辑”。我们将从回答正确的答案中抽取以下获奖者：

特等奖1名：奖品为PS2游戏机1台
全胜奖3名：奖品为魔兽手办各1个
优胜奖20名：奖品为魔兽600点卡各1张

活动截止日期：2006年11月30日

问题

1.威盛电子拥有业内最先进、最广泛的核心逻辑芯片组，为所有的主流处理器平台提供技术解决方案，适用于多种系统。这些系统包括：

A.台式机　B.笔记本　C.服务器
D.其他具有个人电脑功能的新一代创新型x86设备
E.以上皆是

2.威盛C7—M处理器的特点是____。

A.电池时间更长久，威盛VIA Enhanced PowerSaver和VIA TwinTurbo技术延长电池使用时间
B.档案维护更安全，Padlock安全引擎实现数据加密
C.低温CPU更强劲，Coolstream技术实现安静计算
D.以上皆是

3.VIA C7—M处理器的____安全引擎是全球最快的x86安全引擎。

A.VIA StrongBOX　B.VIA Padlock
C.VIA Coolstream　D.VIA Enhanced Powersaver

4.威盛C7—M处理器采用____和____技术可以有效延长笔记本电脑电池使用时间。

A.VIA Enhanced PowerSaver和VIA TwinTurbo
B.VIA Padlock和VIA TwinTurbo
C.VIA Enhanced PowerSaver和VIA Coolstream
D.VIA Coolstream和VIA TwinTurbo

5.目前采用VIA C7—M处理器的清华同方笔记本电脑的15.4英寸宽屏产品有采用VIA C7—M____GHz的清华同方____，价格为____元。

A.1.6GHz，超锐V30，4999元
B.1.5GHz，超锐C520，4499元
C.1.5GHz，超锐V30，3999元
D.1.86GHz，超锐C520，3999元

威盛芯片介绍

VIA C7—M系列处理器符合欧盟RoHS标准，VIA特有的高级PowerSaver技术以及TwinTurbo双时钟运行技术，使VIA C7—M处理器拥有极高的效能比，可大幅延长笔记本电脑移动办公的时间。VIA C7—M处理器的PadLock安全引擎是全球最快的x86安全引擎，它采用高效的硬件加密技术，可以为VIA C7—M用户的系统安全提供军事级别的保护。VIA C7—M采用IBM领先的90nm System—on—Insulator（SOI）工艺技术，在集成度和性能方面设立了新标准，而且其温控技术（Thermal Profile）在行业内完全领先，是超高效节能笔记本的理想选择。

采用主频为1.86GHz的VIA C7—M笔记本专用处理器的清华同方超锐C520，具备强大的数据处理能力和运算能力。采用15.4英寸TFT LCD宽屏设计，配合VIA S3显卡，使其能实现色彩、亮度的自主调节，给用户带来完美的视觉享受；配备40GB大容量SATA硬盘，COMBO光驱，256MB的DDR II内存（设有2个内存槽，最大可扩展至2GB）；4个USB 2.0及VGA、RJ11等丰富接口和1个Type II PCMCIA插槽的合理设计，为用户提供了更大的数码设备扩展空间；全尺寸键盘，更符合人体工学，使键盘操作更为舒适。

与其它笔记本电脑相比，超锐C520最大的特点在于其具备显著的节能和安全特性。C7—M处理器具有Coolstream技术，可使C520的CPU待机时功耗直降至0.1W，有效降低整机的发热量，延长整机的待机时间。C7—M处理器还具备Padlock硬件加密引擎，结合StrongBOX软件，为用户提供美国军方AES级别的加密保护，可让用户体验一流的便捷与安全享受。

幸运读者区

本期TOP TEN信投和网投幸运读者，将获得北京爱德发高科技公司提供的漫步者R133T多媒体有源音箱一套

四川 徐靖	北京 邓硕	福建 陈礼珍	江苏 倪旭元
四川 谢文钢	辽宁 蒋义亭	河北 要嵘赫	福建 罗晨
广东 吴哲	广东 毛思明	黑龙江 贾新维	上海 张川
江苏 高海容	湖南 江帆扬	甘肃 苗翼	陕西 王陆
云南 陈泽宁	湖北 萧峻峰	广西 戴伟嘉	河南 许辉



（幸运读者将由读者调查回函以及TOPTEN网上投票者中抽取）

注：奖品以实物为准。奖品若因中奖者所留邮寄地址有误而未能收到，本刊编辑部不负责补寄。

下期预报

数字码头：2006年消费类数码相机横向评测

实用软件：多媒体软件横向评测

攻城略地：英雄连

主管单位 中国科学技术协会
主办单位 中国科学技术情报学会
编辑出版 大众软件杂志社
名誉社长 高庆生
社　　长 宋振峰
总　　编 宋振峰

执行主编 王晨
编 辑 部 田震（主任） 荅笛（副主任）
栏目编辑 杨文韬 汪澎 任然 余蕾 杨立
何先进 朱良杰 李卓 刘姗姗
专题记者 汪铁 郭都 张宇 李刚 王槊 杨旸
美术总监 祁津忆
本期责编 李卓
电　　话 010-88118588-1200
传　　真 010-88135594
新闻热线 010-88118588-1250
通信地址 北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦5层
邮政编码 100036

广 告 部 高建京（主任）
李怀颖（副主任） 李友斌 邹楠
电　　话 010-88118588-8800
传　　真 010-88135623
发 行 部 陈志刚（主任）闫海娟 韩灵合 周旭
电　　话 010-88118588-1602
传　　真 010-88135614

平面设计 林静 扈晓玥 余威 毛森
印　　刷 北京利丰雅高长城印刷有限公司
中国煤炭工业出版社印刷厂
中国建筑工业出版社印刷厂

刊　　号 ISSN 1007-0060 / CN11-3751/TN
邮发代号 82-726
国内发行 北京报刊发行局
订　　阅 全国各地邮局
读者俱乐部 010-88118588-8000
广告许可证 京海工商广字第8068号
出版日期 2006年11月01日
零 售 价 人民币 6.80元
港　币 20.00元
美　元 4.95元
新加坡元 9.00元

本刊如有印刷、装订错误，由本刊发行部负责调换。

CONTENTS 目 录

2006年第21期 总第230期

CONTENTS 目录

2006年第21期 总第230期

微软（中国）有限公司喜迎2007新财年

■本刊记者 司马平安

明年，几乎所有PC用户等待已久的新一代操作系统Vista将真正走进人们的生活。自然，微软的员工会对即将到来的新财年充满信心。前不久，微软（中国）有限公司举行2007新财年媒体沟通会，在会上几乎每个微软员工都表现出了这种信心。同时他们还宣布将继续加大在中国的投入，与政府有关部门和本地合作伙伴一道，推动本土软件产业的发展，促进IT生态系统的建设。微软将在未来5年完成1亿美元的战略投资和1亿美元的软件外包项目，并培训80 000名各类软件人才，以切实履行与政府有关部门签署的谅解备忘录，支持国内软件企业迅速发展并提升国际竞争力。此外，微软中国研发集团致力于打造微软全球核心研发基地，助力中国信息技术创新，宣布每年在中国的研发投入将超过1亿美元，并将在07财年新招收500名研发人员，在未来3至5年达到3000人的规模。微软公司资深副总裁、大中华区首席执行官、微软中国公司董事长陈永正表示："过去一年，微软与国内软件产业共同发展的策略得到了广泛认可。展望新的财年，微软将继续通过投资、技术合作、人才培训、知识共享等多种形式，推动IT生态系统的建设，实现产业共赢。我们将把更多的创新产品带给国内用户，Windows Vista、2007 Microsoft Office System和Windows Live 的各种服务将陆续正式落地中国。作为下一代操作系统，Windows Vista实现了技术与应用的创新，在安全可靠、简单清晰、互联互通以及多媒体方面体现出了全新的构想，努力帮助用户实现工作效益的最大化。"微软公司资深副总裁、微软中国研究开发集团总裁、微软中国公司副董事长张亚勤博士说："微软中国研发集团在去年取得了飞速的发展，新的财年我们对'中国创新'的投入将持续增长。从基础研究、技术创新与孵化到产品开发及战略合作，一个前所未有的微软在中国研发的创新产业链正在形成。未来我们的创新智慧与成果不仅造福中国，同时影响全世界的计算机用户。"除了Vista外，我们当然也关注到2007 Microsoft Office System。据悉，2007 Microsoft Office System是一套桌面及服务器软件，专为实现组织及员工工作模式的流水线化所设计，以帮助提升个人生产力，简化人们的协同工作方式，实现更为有效的流程及内容管理。P



微软中国公司董事长陈永正（右）和张亚勤在发布会上



半月看点

英特尔携手宝马索伯力推酷睿2

2006年9月24日，英特尔（中国）有限公司在北京宣布携手宝马索伯F1车队，在北京亚运村汽车交易新市场举办了F1赛车表演及酷睿2双核处理器大规模



展示和公众体验活动。开幕式上，英特尔公司销售与市场营销事业部副总裁、亚太区联合总经理兼中国区总经理杨旭将一个被誉为"极速之魔"的酷睿2双核处理器的晶圆作为一件特殊礼物赠送给宝马索伯F1车队的车手罗伯特·库比卡。杨旭表示，F1比赛是全世界科技含量最高的体育项目，先进的技术在这项运动中发挥着重要作用。作为宝马索伯F1车队的官方合作伙伴，英特尔致力于为车队提供创新科技，为车队的成功加油助力。

MSN推出生活频道

近日，MSN中文网正式推出了生活频道（life.msn.com.cn），MSN生活频道定位都市白领在吃喝玩乐方面的实用需求，尤以城市餐馆搜索和打折信息为突出特点。MSN生活频道包括餐饮酒吧、打折优惠、逛街购物、影视娱乐、健身美容、宠物宝贝、户外之约、情感和公益等9个版块。MSN生活频道给用户提供实用的搜索工具中，共有50万条商户搜索数据，仅餐馆就有80 000条餐馆信息可以查询。此外，还可对全国各地的酒吧、商场、娱乐场所进行本地化搜索。

原雅虎总经理出任A8音乐总裁

日前，A8音乐集团宣布，原雅虎总经理张平合出任A8音乐总裁。对于张平合的加盟，A8音乐集团董事长兼CEO刘晓松表示："张平合先生在通讯、互联网行业积累了丰富的经验，他的到来将使A8音乐的数字音乐战略进程加速。我相信他的加入必会给A8音乐注入新的活力，使A8音乐在数字音乐领域取得更好的成绩。"



投资合作

伟仕成为Patriot内存中国总代

2006年10月4日，内存厂商Patriot Memory宣布与伟仕计算机（香港）有限公司签订分销伙伴协议。根据该协议，伟仕将在中国市场提供及分销Patriot的DRAM及闪存解决方案。Patriot的行政总裁Paul Jones表示，Patriot很高兴与伟仕签订协议。凭借伟仕丰富的分销经验及广阔网络，Patriot有信心让其具有竞争力的产品进入中国快速增长的信息科技及多媒体市场，满足客户所需。伟仕主席及行政总裁李佳林表示：与Patriot缔结联盟将丰富伟仕的产品组合，同时加强集团在信息科技产品分销市场的竞争力。

Ipswitch携手四通拓展中国市场

近日，企业网络管理、信息和文件传输解决方案领域供应商Ipswitch公司与北京四通电子技术有限公司正式签订协议，由四通电子全面负责Ipswitch所有产品在国大陆地区分销业务，双方将共同加强在中国市场的宣传和业务拓展。美国Ipswitch公司自1991年成立以来，一直致力于网络应用软件和商务系统产品的开发与销售。目前其邮件通讯软件IMail、即时通讯沟通交流ICS、监控网络系统WhatsUp及通过互联网进行文件传输WS-FTP等产品在世界上已有超过一亿用户。

汉王与以色列公司展开合作

2006年10月10日，国内著名手写输



入技术企业汉王科技联合以色列高新技术企业Wizcom公司，融合创新技术共同推出新一代资料输入笔。汉王资料笔的推出标志着两家创新企业正式建立了战略合作关系，汉王科技成为Wizcom公司在中国唯一的合作伙伴。汉王科技董事长刘迎建表示，双方的合作将使汉王在国内资料笔市场上成为独一无二的产品供应商。今后，双方还将利用自身优势，共同推出针对日文、韩文等东方语言的输入产品，将在高端产品、行业应用以及其他新兴市场开发等方面开展更大规模的合作。

戴尔联手赛门铁克推出点到点产品

近日，戴尔和赛门铁克公司宣布，双方将联手推出Secure Exchange。通过使用这款点到点的产品，用户无需花费大量的时间和精力，便可搭建安全可靠的Microsoft Exchange环境，同时拥有强大的归档功能。Secure Exchange由戴尔的PowerEdge服务器、PowerVault存储设备、戴尔/EMC存储设备和赛门铁克的多个产品组成，包括Symantec Mail Security 8200系列、Symantec Mail Security for Microsoft Exchange、Symantec Enterprise Vault和Backup Exec。同时，戴尔还为各个产品提供定制服务。



上市信息

技嘉发布AM2通用主板

近日，技嘉科技推出了一款多功能通用主板GA-3PXSL-RH，该产品既可用于打造高端PC和图形工作站，又可为中小企业、IDC托管等用户搭建入门级塔式或机架式服务器。GA-3PXSL-RH支持多种M2接口处理器，如PC用户可以选配Sempron（单核）、Athlon 64（单核）、Athlon 64 FX（双核）、Athlon 64 X2（双核）等四大系列近10种不同主频的CPU，而企业用户则可选用AMD Opteron 1000系列、2×1MB二级缓存的服务器专用双核处理器；最大可以支持16GB内存，并提供了IDE硬盘接口和4个数据传输率达3Gb/秒的SATA2硬盘接口（支持RAID 0/1/1＋0/5功能）。

华硕发布4款酷睿2笔记本电脑

近日，随着英特尔新款Merom移动处理器的发布，华硕首批12.1～15.4英寸Merom笔记本集体亮相。A8Js和A8Jp是Merom和GeForce Go 7700、ATI Mobility RADEON X1700合璧的14英寸笔记本，拥有过万的3DMark 03得分，且重量控制在2.39kg。拥有黑白双色轻薄外衣的华硕W7J和W5Fm，也植入了Merom核心，W7J以B5纸大小、仅重1.97kg的13.3英寸的轻盈，在性能与移动之间寻找到新的平衡点，而比W7J小一号的“电眼美女”W5Fm，则是仅重1.6kg的12英寸宽屏机种，这两款机器同时内置了130万像素高清晰摄像头。



PQI劲永国际展出最新产品

2006年10月12日至17日，PQI劲永国际于中国国际高新技术成果交易会上展出厚度仅3mm的16GB Card Drive U510名片碟、符合U3平台的Cool Drive U320 USB闪存盘、针对发烧玩家的Turbo Memory DDR2 900内存模组以及mPack P600掌上型多媒体播放器。Card Drive U510名片碟采用PQI专利Intelligent Stick传输接口(可适用于标准的USB 2.0传输接口)，是目前全球同容量名片碟中体积最薄的产品。

摩托罗拉发布KRZR时尚手机



2006年9月29日，摩托罗拉在北京宣布MOTO KRZR时尚手机正式在中国上市。MOTO KRZR的外壳采用镁金属、镀铬合金技术和高硬度晶钻石质感玻璃相结合，提供200万像素8倍变

英特尔3.2亿元投资东软

■本刊记者　功能团



东软集团董事长兼CEO刘积仁

赛迪顾问数据显示，2005年中国软件外包服务市场规模达9.2亿美元，占全球软件外包的2.3%，同比增长45.3%。同时该机构还预测，到2010年，中国软件外包市场规模将达到70.28亿美元，占全球软件外包市场的8.4%，年均复合增长率为50.2%。

或许正由此，英特尔公司和中国东软集团达成协议，英特尔投资将在获得必要的政府批准后向东软集团投资4000万美元(折合人民币约3.2亿元)。这是英特尔投资中国技术基金成立以来最大的一笔投资。同时，英特尔和东软集团还签署了一项业务合作协议，未来将在解决方案、社区和家用医疗、嵌入式系统以及IT培训领域展开深入合作。英特尔公司副总裁兼软件和解决方案事业部总经理Renee James女士、东软集团董事长兼CEO刘积仁博士以及双方的相关高层出席了签字仪式。据悉，双方将充分整合各自的优势与资源，共同推动解决方案、社区和家用医疗、嵌入式系统和IT培训业务的发展和创新。东软将与英特尔合作建立一个解决方案性能优化能力中心和一个基于英特尔架构及平台的客户体验中心，用于开发、优化、展示解决方案，进行概念验证，增强客户体验和满意度。该客户体验中心将由东软运营，英特尔将在专家支持、软件开发工具以及英特尔性能优化方法学等方面进行投入，而东软将充分发挥其在众多基础行业及信息化领域的经验与技术积累，以及与客户核心业务的融合能力。另外，双方还将在社区及家用医疗健康产品的设计与开发领域展开合作。东软集团与英特尔过去一直保持着紧密的合作伙伴关系，此次与英特尔的合作走向纵深，对于该集团而言，借助英特尔可助其快速走向国际化。东软集团董事长兼CEO刘积仁表示：“市场是双方合作的拉动力，资本则是双方紧密联系的纽带。”目前，东软集团已经拥有了许多国际客户，刘积仁表示，现在更需要的是国际战略合作伙伴，这将使东软集团更国际化。英特尔投资总裁苏爱文表示，这笔对东软集团的大投资展示了英特尔对中国本地企业在技术创新和能力提升方面的信心和支持，这也有利于中国技术公司的迅速成长，以增强其在国内及国际市场的竞争力。

焦数码摄像头，支持视频摄录和回放以及多种文件格式的音乐播放器、高速上网和增强的语音识别软件。

华硕推出550W电源



近日，华硕电脑宣布推出550W电源供电器A-55GA。作为华硕公司2006年度电源产品线重点产品之一，A-55GA最高峰值功率可达550W，能够为CPU运转提供可靠有力的保障，是未来ASUS推向高端电源市场的主力产品。该产品同时拥有多种接口，支持最新Intel、AMD及服务器平台。该电源可提供100～240V宽电压输出范围及550W的功率，还可提供双组+12V电压输出，且+12V2峰值电流达18A，可满足多核处理器在开机瞬间峰值电流的要求。

瑞星发布芯片级防毒墙

近日，瑞星公司宣布推出面向企业级市场的高、中、低端全系列共5款硬件防毒墙新品。其中B2000主要应用在电信、银行等超大流量网络和互联网的骨干网上。会上，瑞星副总裁毛一丁表示，自1998年开始涉足企业防毒领域以来，瑞星完成了企业防毒领域的“三步走”战略。据介绍，所谓的三步走战略是指“模仿和跟随国外产品”“不断完善产品线、提供整体解决方案”以及“在核心技术和产品上超越国外厂商，获得不对称的竞争优势”。

金山毒霸2007上市

近日，金山软件推出了金山毒霸2007杀毒套装。金山软件副总裁王全国宣布，金山将启动2700万元投入到毒霸市场，在延续国际化战略的同时，继续加大对国内反病毒市场的投入。金山毒霸2007杀毒套装具备数据流杀毒技术、三大引擎、四大利器的全新杀毒理念，在主动实时升级、主动漏洞修复、反间谍、反钓鱼等功能的基础上，极大地提高了查杀木马、间谍软件及其变种的能力。王全国表示，金山毒霸自成功实施“软件免费服务有偿”的互联网营销战略以来，已经被越来越多的用户所接受和认可。9月初，金山毒霸又获得了国家质量监督检验检疫总局颁发的“中国名牌产品”的荣誉称号。

金河田JHT-S398电源上市

近日，金河田实业有限公司推出了为酷睿2平台量身打造、符合双核平台要求的节能大师双核版电源JHT-S398。JHT-S398完全符合英特尔ATX12V 2.2版规范，支持英特尔酷睿2及AM2全系列双核处理器，可满足Core2 Duo及AM2双核平台的需求。该款电源分为双核标准版和双核静音版二个版本，分别使用8CM和12CM风扇散热，加上智能调节温控电路，可根据电源内部的温度自动调节风扇的转速，在提高散热性能的同时，还能有效抑制因风扇转动而带来的噪声。S398电源还具备过压、欠压、过流、短路、过功率和过温度六重保护功能，具备良好的稳定性。



趋势科技发布企业级网关设备

2006年10月10日，趋势科技在北京发布了针对大中型企业的网关讯息安全设备（IMSA），以帮助解决大中型企业正面临着越来越严峻的邮件内容安全问题。IMSA设备的推出，是趋势科技EPS-5企业安全防护战略生命周期中的另一重要举措。IMSA属于趋势科技企业整体安全框架中的“防护”环节，它可以与趋势科技互联网网关安全设备IWSA配合使用，为大中型企业全面治理网络安全问题提供了完善的解决方案。趋势科技网关讯息安全设备IMSA一方面沿袭了趋势科技在网关安全技术

按需存储——访希捷全球消费电子营销总监罗布·佩特

■本刊记者　电子土豆



希捷全球消费电子营销总监罗布·佩特

2006年9月21日，希捷科技在北京发布了“按需存储”的发展策略，并就相关问题与记者进行了交流。

希捷最近推出了面向汽车消费电子领域的EE25系列硬盘，容量为20～40GB，可用于存储娱乐内容、导航地图和其他移动数据。EE25为各种艰苦操作环境进行了特别优化，其可操作温度从-30℃到85℃，能适应高振动和高湿度环境。至此，希捷已在消费电子领域拥有用于数字录像机（DVR）的DB35（3.5英寸）系列、用于机顶盒和游戏机平台的LD25（2.5英寸）系列、面向便携式数码设备的ST18（1.8英寸）、ST1和ST1.3（1英寸）系列等全系列产品，可见消费电子存储领域在希捷的未来发展战略中占据极为重要的地位。

根据市场研究公司IDC的报告，在未来3年里，数量达14亿之巨的消费电子设备中将有15%采用硬盘来满足存储需求。

罗布·佩特认为，从流式音乐和视频到高清数字革命，消费者访问数字内容的方法在不断增多，而访问地点也从家庭、办公室延伸到生活中的各个领域。简单测算即可得知，1小时高清晰电视节目需要4GB存储容量，而在便携式播放设备上1小时节目约需225MB容量，100张500万像素的数码照片也需要200MB以上容量，加上分享的流行（比如一张3MB的照片被亲友们不断拷贝后，可能最终会占用10倍以上的存储容量），大容量、便携和移动存储解决方案显得尤为重要。另一方面，用户在不断分化，他们需要个人化、交互式和按需提供的内容，需要利用各种工具来访问未知内容并将其保存下来，尤其是愿意尝试新技术的众多年轻用户，所以需要厂商提供各种环境下的个性化解决方案。

在消费电子领域，闪存与硬盘存储之争一直是近年来的热点话题。罗布·佩特认为，闪存在对容量要求较低的传统掌上设备方面有很强的竞争力，而在更高容量（数GB以上）的应用方面，硬盘则会提供更好的性价比。当记者问到希捷是否有考虑面向手机领域推出更小的微硬盘产品，以满足用户（尤其是亚洲用户）对于手机小型化的需求时，罗布·佩特表示，希捷目前没有打算推出1英寸（不含）以下的微硬盘产品。他解释说，对存储容量要求很高的手机用户多是中高端用户，他们对手机体积和重量并不像对其功能那样苛求，而希捷也无意在手机领域与体积更小的闪存展开更直接的竞争。

十年勇气——江民科技正式宣布挑战流氓软件

■本刊记者 冰河


江民科技总经理陶新宇

2006年9月21日，国内知名计算机反病毒厂商江民科技在人民大会堂举行十周年庆典。来自公安部、国家计算机病毒应急中心、北京市公安局、北京市网络行业协会等部门的领导，近百家媒体、江民全国优秀渠道合作伙伴和全体员工共400余人济济一堂，共同见证了中国计算机反病毒事业10年辉煌历程。庆典仪式上，江民科技还出人意料地推出其年度大作KV2007，并称该款杀毒软件为互联网安全整体解决方案，电脑用户在互联网上遇到的病毒、木马、黑客、系统漏洞、数据丢失、密码被盗、“流氓软件”、手机病毒等难题都已在新版中得到解决，这标志着江民科技研发方向从单纯的计算机反病毒向互联网整体安全延伸。

在十周年庆典仪式上，江民科技总经理陶新宇出人意料地表示：“单纯的计算机反病毒厂商未来将不复存在”，“电脑安全经过10年发展其内涵已远非计算机反病毒所能概括，未来单纯的计算机反病毒市场将萎缩”。据陶新宇介绍，中国计算机反病毒市场正式产业化运营应从1996年KV300风靡全国算起，迄今为止已经经过了10年发展历程。10年来，杀毒软件从单张软盘到数百兆的安装光盘，从防病毒卡杀病毒软件，从杀病毒再到反病毒，再从反病毒发展到今天的互联网整体安全，无论从介质上还是功能上都发生了翻天覆地的变化。2006年上半年江民科技全国计算机病毒疫情调查报告显示，由于利益驱动，灰色软件（俗称“流氓软件”）在2006年上半年传播十分广泛，江民KV病毒预警中心监测数量显示，在电脑用户感染数量较多的前10名病毒中，Adware类灰色软件占了5个，在发作病毒总数中占8.01%，而这仅仅是江民反病毒中心加进病毒库的少数危害较大、用户反应强烈的“流氓软件”，其它绝大多数危害较轻的“流氓软件”尚未统计在内。“流氓软件”已成为当今困扰互联网用户最严重的问题，较之病毒、木马的危害有过之而无不及。最新的江民杀毒软件KV2007集中了反黑客、反木马、漏洞扫描、垃圾邮件识别、硬盘数据恢复、网银网游密码保护、IE安全助手、系统诊断、文件粉碎、可疑文件强力删除、反网络钓鱼等功能。让网民面对无孔不入的流氓软件，不再毫无还手之力。

计算机病毒产业经过10年的发展，如今已经面临十分复杂的环境，江民适时将自身的职能从单纯杀毒向“互联网安全”延伸，显然更能符合目前互联网面临的复杂需求。不过对流氓软件宣战，将会涉及互联网行业中方方面面的利益，其中不乏实力和资金雄厚的公司。这场网络秩序捍卫者与破坏者之间的对决，将是一场漫长的战争。



的传统优势，另一方面集防病毒、防垃圾邮件、防间谍软件等多种功能于一身，提供全面保护邮件系统安全的一揽子解决方案。

AIC超值7300 GT上市



近日，香港AIC富彩显卡推出一款7300 GT特供版。该卡采用绿色的PCB板，核心供电和显存供电都采用高品质的铝壳电容以及封闭式的电感。采用mBGA-2.8ns的显存，核心和显存频率分别为400/600MHz。得益于DDR的低延迟性，富彩7300 GT特供版比采用同频率GDDR2的显卡拥有更高的速度，并有很强的超频性能，能稳定运行500/750MHz的频率上，目前富彩7300 GT特供版已经全面上市。**市场参考价：599元。**



促销新闻

麒仑内存低价升级

2006年10月10日到10月31日间，凡购买麒仑内存的用户，将得到精美的麒仑光电鼠标垫一个。同时DDR 1GB笔记本内存和DDR400 512MB、1GB PC内存以及DDR2 667 512MB、1GBPC内存也都分别以960、490、940、455、850元的价格促销。





“下载变种ha”（Worm.Downloader.ha）专门下载广告的蠕虫病毒

病毒名称：“下载变种ha”（Worm.Downloader.ha）

威胁级别：★★

病毒特点：该病毒是一个广告蠕虫病毒，主要通过即时聊天工具自动传播，建议广大电脑用户在聊天时不要随便打开聊天窗口中的连接信息，避免感染病毒或成为病毒感染源。

发作现象：它在受感染系统中生成以下病毒文件：%SystemRoot%\system32\PopWin.exe\PopTWin.exe\PopWin.dll\delme.bat\update.web\update1314.exe，病毒运行后会下载其他病毒并按其内容进行更新、IE主页修改、添加收藏夹信息、弹出广告等操作。

专家支招：金山毒霸反病毒应急中心及时进行了病毒库更新，升级毒霸到2006年10月09日的病毒库即可查杀以上病毒；如未安装金山毒霸，可登录http://www.duba.net免费下载金山毒霸2007或使用金山毒霸在线杀毒来防止病毒入侵，拨打金山毒霸反病毒急救电话010-82331816，反病毒专家将为你提供帮助。

专家提醒：1.用户应该及时下载微软公布的最新补丁，来避免病毒利用漏洞袭击用户的电脑。

2.最新的金山毒霸2007具有漏洞自动修复功能，可帮助用户在第一时间内避免因为漏洞带来的冲击，避免相关原因给用户电脑造成的危害。用户可登录http://www.duba.net下载金山毒霸2007。

方山网吧末路

■本刊记者 冰河



网吧意味着什么？对每个人来说都不一样。正如那句话说的，“屁股决定脑袋”，或者说得雅观一点叫做“在其位，谋其政”。身处不同的阶层，一个客观事物对于不同人的客观价值是不同的。对于逃学打游戏的孩子来说，那里是逃避世俗压力寻找快乐的天堂；对于家长来说，那是让孩子玩物丧志的地狱；对于我等不爱看无聊辫子戏和“同一首歌”的年轻人来说，那里是消遣漫漫长夜的夜生活场所；对于一位操心地方治理的县长来说，那里是让民怨沸腾的麻烦根源；对于开网吧的老板们来说，那里是他们的饭碗。

山西省方山县城，县长一声令下，那里没有网吧了，也就什么意味都没有了。取而代之的是闻讯蜂拥而至的媒体记者，是随之而来的赞扬和抨击，是让地方官头痛的八方关注。当然，时间长了，也就烟消云散了。毕竟朝鲜搞了核试验，拉登还没抓到，那么多毕业生还没找到工作，各地的房价不停地上涨，我的脚气病又犯了……那么多更需要操心的事情，一个小县城的网吧生死，不足以让大众持续地保持关注，它实在算不上什么。

网吧关得对不对呢？对。毕竟方山县的这些网吧都不是毫无根据地关了门。根据媒体报道，县长指挥的检查组发现该县的所有网吧都有各种违规之处，他们违法在非节假日接待未成年人上网，并且相关手续和执照不全等，总之都有问题。有问题都经营了那么久，已经够宽大了，居然还不迅速整改，关了它，的确应该。关了网吧之后，方山县的家长和老师们都松了一口气，他们再不用担心自己的子女和学生在非节假日逃学去上网了。

那么普通人有没有权力去网吧上网呢？有。即使是对未成年人，国家的规定也只是禁止未成年人在非节假日上网。这说明，在节假日，孩子们还是有上网娱乐的权力的。更不用说如我等已经超过18岁，在法律上有个人民事行为能力的成年人。不是每个家庭每个人都能买得起电脑，或者背着笔记本四处跑。有一个网吧，可以在需要的时间满足自己的合法需要，这多好。不过，现在的方山县，不管未成年还是已成年，要么回家去上网，要么就忍着。若是我等因为采访或者出差到了方山县的倒霉蛋，要么自备迅驰笔记本，要么就滚回北京上网去。

显然，方山县网吧的难题就是：因为网吧业主违法在非节假日接待未成年人，满足了他们娱乐的需求，而导致未成年人的家长认为耽误了孩子的学业，向县长反映，使得县长体察民意一举关掉所有违规网吧，让有权力自由进入网吧的成年人也无处可去。因为未成年人的过失，间接损害了成年人的利益。

我知道，做一个县长挺不容易的。虽然他不用操心拉登的生死或者我的脚气病，但是地方经济、治安、交通……哪个方面的问题都够他头痛的。不过当网吧损害了未成年人利益的时候，是不是他就只有一个选择，将所有网吧一关了之，再损害了成年人的利益呢？

显然，他不仅仅只有一个选择。全中国的网吧那么多，相信每个地方都有违规的，可因为违规就关了所有网吧的，方山县还是第一个，所以它才那么出名。其他地区遇到相同问题的时候，相信采取的都是加强治理监督、杜绝未成年人在非节假日进入网吧的手段。这样既保证了未成年人要集中精力于学业的要求，又维护了成年人的合法权益。至少，北京是这么做的，每个周末我都会去常去的网吧转转，和人连上两局CS什么的。有时也有未成年人在非节假日来上网，这时他们会拿着别人的身份证证明自己已经成年，网吧管理员则会有礼貌地拒绝。因为一旦有人举报，引来检查，他们会被罚得很惨。而我们这些成年人就可以放心地在网吧里大呼小叫“走A门”“拆包”，其乐无穷。这说明除了关网吧之外，还有别的方法来解决未成年人违规上网的问题，只不过可能手段要麻烦一些，需要网吧老板顶住人民币的诱惑。如果他顶不住，就需要管理部门经常出动来帮他顶住。这样的结果是分别维护了未成年人和成年人各自的正当权益。需要管理部门经常出动检查显然有些麻烦他们，不过，想想有关管理部门从网吧收取了正当的税费，这种麻烦也在他们的职责之内。当然方山县的管理部门是不用麻烦了，尽管他们同样领着来自百姓纳税人的工资，不过他们的工作内容从此少了一项，也算是清闲了一些。

其实网吧活得也很不容易。除了偷偷摸摸放几个小孩进来玩游戏可能会遇到的麻烦之外，他们还要承担很多其他的风险。我的家乡在遥远的新疆西部边陲，那里的少雨应该是全国都数得着的。可是有一次我回故乡探望父母，闲来跑到街上的网吧想去玩两局，却意外地看到网吧老板苦着脸往墙上挂了一个新牌牌。我问老板那是什么，老板说是“防雷安全合格”，就是证明万一下雨天打个雷，这里不会被雷劈了着火什么的。既然是个合格证，就肯定有费用。我不清楚费用有多少，不过看看墙上挂的一溜牌照，想来一个合法经营、所有手续齐全的网吧，需要的花费一定不少。只是新疆的网吧都需要防雷，山西的网吧就更需要了。不知道方山县的网吧有没有这个牌照，那些惨遭不幸的网吧，不知道有没有是因为防雷不合格的……

现在方山县的县长应该松了一口气，网吧不会给他找麻烦了。而方山的家长会不会同样得到几分轻松呢？这很难说。网吧不是孩子们离家逃学的根本原因，没有人关心过他们为什么会沉溺在网吧里，为什么会厌倦学校，也不愿回家。只是，过去孩子们躲开家庭和学校的时候，还有个网吧能收容他们。而现在，他们连个容身之地都没有了。

为了那些孩子和那些网吧，我们祈祷吧。





仅售3999元

超锐C520 你的超值之选



超锐C520 限量宽屏

- 15.4寸宽屏，DDR II内存，SATA硬盘，多重安全保护
- 威盛C7-M处理器1.5GHz
- 15. 4”宽屏XGA TFT LCD
- 256M / 512M DDRII内存
- 40G / 80G SATA硬盘
- COMBO
- 6芯大容量智能锂电子电池

￥3999 / ￥4999



买同方超锐C520，送时尚电脑小桌板

即日起，凡在清华同方各店面购买采用威盛 C7-M 处理器的同方超锐 C520 笔记本电脑，即可获赠“折叠生活”精品时尚电脑小桌板，让您在炎炎夏日享受惬意生活！

清华同方股份有限公司计算机本部
公司地址：北京海淀区上地开拓路1号(100085) | 免费服务电话：800-810-5888 http://www.tongfang .com
免费技术支援电话：800-810-5546
未开通800电话服务的地区用户请拨打：（010）62965288 | 全国销售电话：（010）62961188-88622



安全又持久
C7TM- M独有

Meron的咆哮
——华硕F3JP笔记本电脑

■晶合实验室 小虫



厂商：华硕电脑（ASUS）
上市：2006年10月
售价：暂无
附件：驱动光盘、电源线、AC电源适配器，其余不详
推荐：追求极致性能的商务用户
咨询电话：010-65542784

酷睿2的发布给移动平台带来了一款新处理器：“Meron”，和前代双核处理器“Yonah”发布初期备受冷落不同，Meron甫一推出就得到了笔记本厂商的追捧，广泛应用到迅驰3平台上。华硕在2006年9月底一口气发布了4款采用Meron处理器的笔记本产品，分别是F3、A8J、W5Fm、W7J系列，其中F3和A8J是全新的产品线，本文介绍的是面向高端商务用户的F3JP。



图1

Yonah是Intel第一款双核移动处理器，也带来了代号为“Napa”的第3代迅驰平台和虚拟化技术，然而面世不到8个月就被Meron取代，不禁令人感慨“既生瑜，何生亮”！Meron在生产工艺、外观、封装/针脚、工作电压上都与Yonah相同（图1），主要的变化是二级缓存增加到4MB（低端的T5600、T5500只有2MB）及支持EMT64技术。

Meron搭配的平台仍是Intel 945P/GM系列芯片组和Intel Pro/Wireless 3945A/B/G无线局域网组件，因此它沿用了Napa的“Centrino Duo”商标，严格来说并不能称为“第4代迅驰”。Meron的编号方式也和Yonah相仿，不过它的产品线还不是很完善，目前还未推出单核的“Solo”和低电压的“L”版本。Meron的编号采用“7”和“5”打头，Intel称同频Meron和Yonah相比性能提升幅度在20%左右，性能的差异远没有编号看上去那么大。

华硕F3JP采用银灰金属色上盖和黑色工程塑料基座，机身棱角分明，极少运用曲线，整体造型高贵稳重，富有内涵，沿袭了华硕笔记本的风格。样机基本硬件配置为酷睿T7400双核处理器、华硕F3JP主板（i945PM+ICH7-M DH）、Nanya DDR2 667 1GB×2内存、ATI Mobility X1700显卡（512MB显存、核心频率459MHz、显存频率396MHz）、东芝HTS721010G9SA00（100GB、SATA、8MB、7200r/min）硬盘、15.4英寸显示屏（1280×800）、东芝TS-L632L 8×DVD-Super Multi刻录机、Intel Pro/Wireless 3945A/B/G无线网卡、Realtek RTL8168千兆以太网卡、东芝蓝牙适配器、摩托罗拉SM56 Modem。


图2

接口方面，机身左侧是光驱和防盗锁孔；背部是电池、2×USB 2.0接口、散热孔、电源插口；右侧是RJ45、RJ11、D-Sub输出、DVI-D输出、S-Video输出、迷你IEEE 1394、2×USB 2.0接口、Express PC卡槽（图2）；正面是SD读卡器、耳机接口、麦克风接口、上盖开关、无线开关。

Meron、Yonah双核处理器规格简表

编号	二级缓存	核心频率	前端总线	功耗	双核	SpeedStep	数据执行预防	EMT64
T7700	4MB	2.33GHz	667MHz	34W	是	支持	支持	支持
T7600	4MB	2.16GHz	667MHz	34W	是	支持	支持	支持
T7400	4MB	2.00GHz	667MHz	34W	是	支持	支持	支持
T7200	4MB	1.83GHz	667MHz	34W	是	支持	支持	支持
T5600	2MB	1.66GHz	667MHz	34W	是	支持	支持	支持
T5500	2MB	1.66GHz	667MHz	34W	是	支持	支持	支持
T2700	2MB	2.33GHz	667MHz	31W	是	支持	支持	不支持
T2600	2MB	2.16GHz	667MHz	31W	是	支持	支持	不支持
T2500	2MB	2.00GHz	667MHz	31W	是	支持	支持	不支持
T2400	2MB	1.83GHz	667MHz	31W	是	支持	支持	不支持
T2300	2MB	1.66GHz	667MHz	31W	是	支持	支持	不支持
L2400	2MB	1.66GHz	667MHz	15W	是	支持	支持	不支持
L2300	2MB	1.50GHz	667MHz	15W	是	支持	支持	不支持
T1300	2MB	1.66GHz	667MHz	27W	否	支持	支持	不支持



图3

F3JP配备了全尺寸键盘，手感稍紧、键程适中，触摸板左右两侧贴满了表现F3JP主要特性的商标（图3），对一款商务用机来说略嫌花哨。华硕130万像素摄像头位于LCD顶部，右侧集成了简易麦克风（图



图4

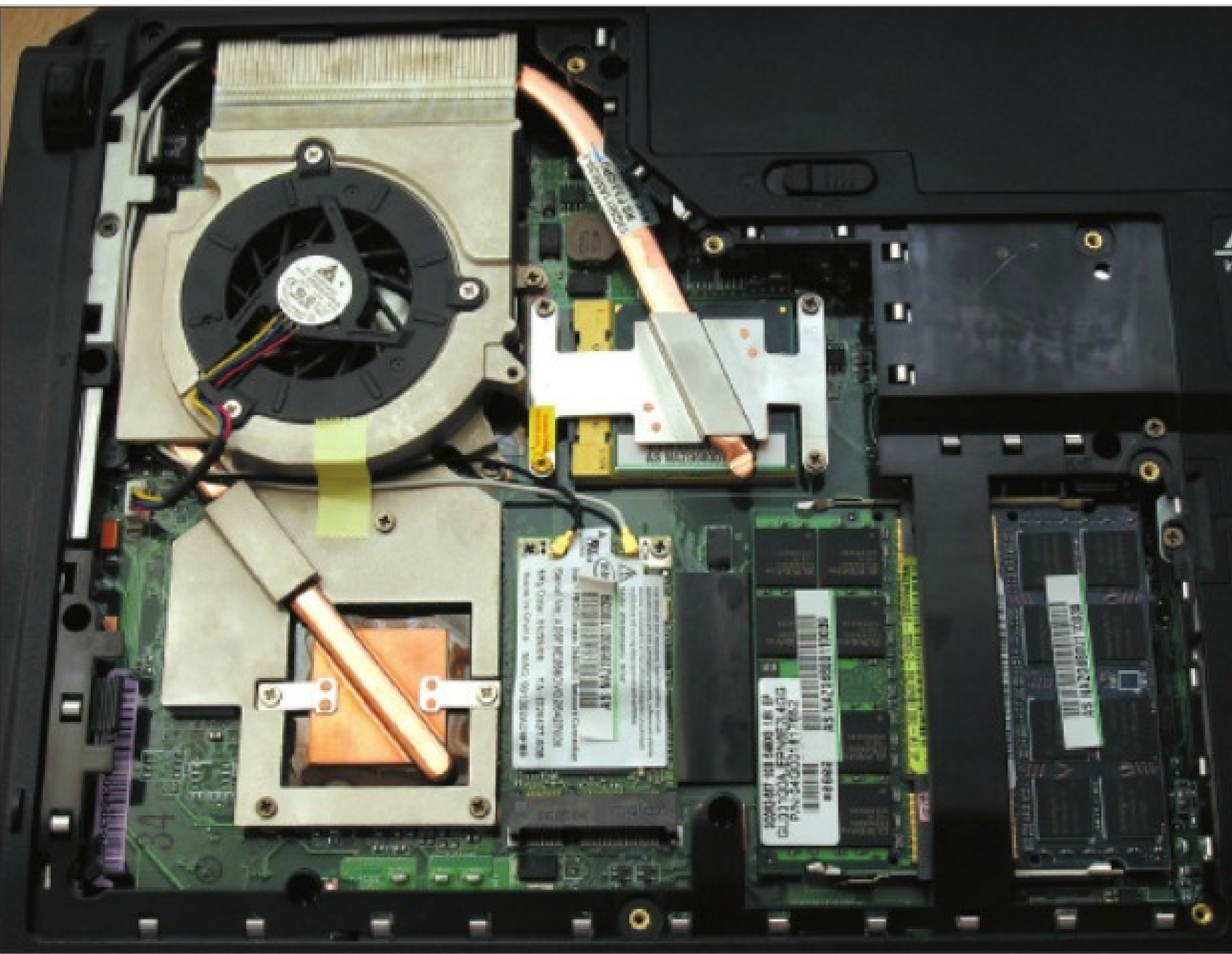
4），可用于视频通话。样机采用一块11.1V、7200毫安时的9芯锂离子电池供电（图5），Batterymark 4.01测试表明其最大电池模式续航能力是226分钟，不过这块电池的体积较大，电池在机身背部凸出一部分，不仅影响美观，也容易磕碰。

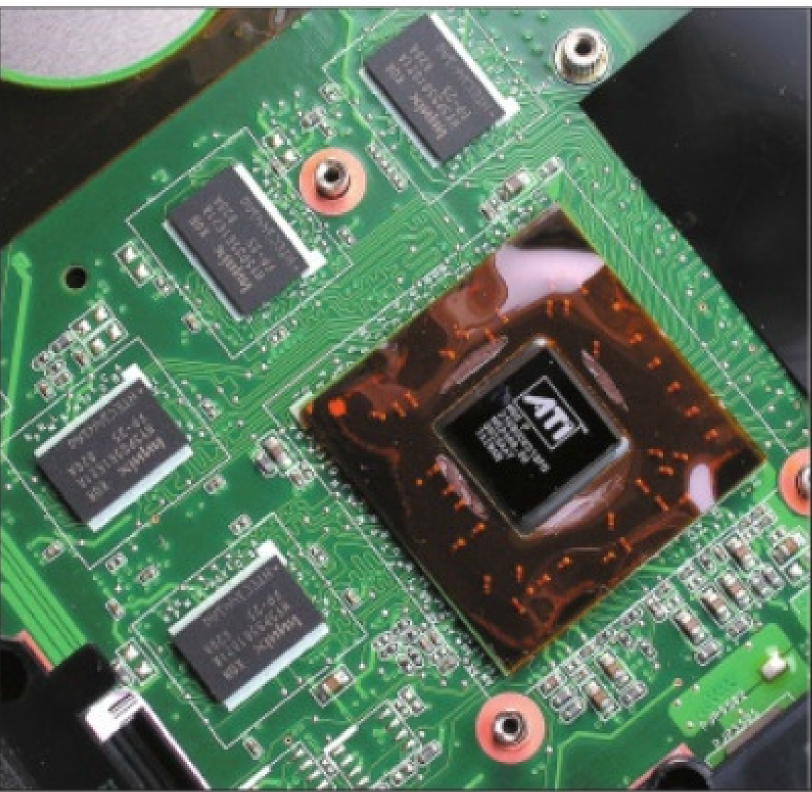


图5

F3JP采用热管加风扇的散热系统，CPU、显卡核心通过热管与大尺寸风扇相连，确保了内部散热效果，内存条左侧是无线网卡，开关线路沿着散热器接到机身前部（图6）；移开散热器后即可看到下面的CPU和显卡（图7），512MB的显存容量在台式机上也算“豪华配置”了；硬盘采用镜面金属盖并用螺丝固定在底座上（图8），可起到屏蔽及震动保护的作用，所有的盖子都有金属保护层。整体来看，F3JP的用料、做工都非常精细，具有顶级产品的风范。

样机预装中文版Windows XP SP2系统，并配备了异常丰富的应用软件，驱动无须手动安装，光盘可自动运行并一次性安装所有驱动（可选），F3JP的软件配备和易用性同样令人赞赏。多媒体性能方面，F3JP可轻松播放所有格式的高清视频，16：10的宽屏LCD有很好的显示效果，分辨率能满足720P视频的需求，稍感遗憾的是可视角度略有欠缺。另外，声卡音质较一般，扬声器的音量偏小。


图6


图7

性能测试安装英文版Windows XP SP2，性能最优化系统并安装驱动光盘提供的所有设备驱动。MobileMark 2005测试得出的最高性能模式电池续航能力为136分钟、性能得分为368、平均响应时间为0.66秒；3DMark 06 v1.0.2测试中显卡得分2102、CPU得分1900；Super π Mod V1.1运算104万位π值用时23.859秒。F3JP的整体性能非常强，CPU性能尤其突出，3D性能没有预想中的出色，但足以应付中高要求的3D游戏。


图8



F3JP是一款新的顶级商务办公笔记本，当然它也可轻松胜任游戏、视频等娱乐需求，甚至HDTV视频编辑也不在话下。Meron处理器的性能表现非常抢眼，运算能力足以和次顶级的PC相提并论，使移动平台的性能提升到一个新的高度。略有遗憾的地方是Meron的功耗较Yonah有所增加，并不能做到酷睿2处理器在工作站、桌面平台上那样，在提升性能的同时降低发热量。



炫目度：★★★★☆
口水度：★★★★★
性价比：未知

一心二用
——优派VX2235wm 22英寸宽屏LCD

■晶合实验室 电子土豆



厂商：优派（Viewsonic） **上市：**2006年9月
售价：3488元（含宽屏液晶电视盒）
附件：电源线、D-Sub视频线、说明书
推荐：希望一物多用的家庭用户 **咨询电话：**800-820-3870

随着“高清”视频热度的提升和支持宽屏分辨率的游戏不断增加，16：10的宽屏LCD逐渐成为市场中的新宠，同时用户对显示面积的追求也不断提升。但由于23英寸以上液晶屏成本太高，短期内难以普及，一些厂商推出了中间规格的产品，优派VX2235wm就是一款22英寸的宽屏LCD。

与过去优派VX系列强调科技感的镂空底座和飘浮造型不同，VX2235wm的外观风格更偏向家电化：其外壳采用高亮烤漆工艺（但也容易留下指纹和灰尘的痕迹），按键和内置音箱的音孔巧妙地安排在面板前端的半月形弧线两侧，显得浑然一体。无论摆放在书房的电脑桌上，还是卧室、小客厅等位置，VX2235wm都能较好地融入家居环境。与附带的天敏TL280宽屏电视盒配合，它完全可当作一台独立的液晶电视来使用。



凹进面板的按键触点较窄小，需用指甲帮助操作

与同门师弟——20英寸宽屏VX2025wm相比，VX2235wm的可视面积达到了473.76mm×296.1mm，比前者的433mm×271mm增加了近20%。由于分辨率与20英寸宽屏一样（1680×1050），其点距增大到0.282mm，在Windows标准设置下文字更容易阅读。不过它没有像VX2025wm那样采用广视角的MVA面板，而使用了普通TN面板（标称水平/垂直可视角度为170°/160°），使用时仰角不可太大。

VX2235wm支持D-Sub模拟+DVI数字双接口，我们采用DVI连接，色温设置为6500K，用DisplayMate 1.25软件将对比度和亮度调到最佳状态后开始测试。全黑背景下，样机屏幕下方有不太明显的漏光，而白色下亮度较为均匀；其灰阶表现一般，DisplayMate的“黑标准调整”（范围1～64，越暗的灰块值越低）只能勉强看到第7级灰块，DisplayX中256级灰度测试可看到11（越暗数字越小）；整体色彩过渡不错，相对来说亮部（高光）部位的色彩过渡表现比暗部表现更好。对于TN面板来说，这样的表现还算不错。VX2235wm的全程响应时间为5ms（VX2025wm为8ms），在LCD Test软件中观测值在6ms左右，而文字处理、视频回放、游戏等实际应用中感觉不到明显拖影。



与17英寸液晶（右）可视面积对比，注意左侧视频还有10%的上下黑边

优派在VX2235wm加入了OptiColor校正技术，可针对不同场合和需求对画面的色彩和亮度进行优化，“Opticolor色彩”选项包括标准、文字、电影、游戏、风景和肖像，而“Opticolor肤色”则特别为影像播放进行优化，提供了自然、偏红和偏黄3种选择。对于一台强调多媒体功能的宽屏液晶产品来说，这些快捷的色彩亮度调整功能非常实用。其色彩虽不属于艳丽风格，但较为自然，整体视觉效果很好。

VX2235wm主要指标
亮度：280cd/m² 对比度：700：1
色温：5400K/6500K/7500K/9300K/用户自设RGB/SRGB
全程响应时间：5ms
安规认证：RoHS、WEEE、MPR II



尽管不像VX2025那样采用MVA面板，但优派VX2235wm在屏幕面积和全程响应时间方面有明显优势。而在实际高清视频回放和宽屏游戏中，它充分发挥出了大屏和高分辨率的特点，视野显得非常开阔，尤其是《大航海Online》中的表现让正测试该游戏的编辑们感觉“豁然开朗”。如果对灰阶和可视角度不过于苛求的话，VX2235wm还是一款值得考虑的多用途大屏液晶产品。



炫目度：★★★☆
口水度：★★★★☆
性价比：★★★☆

时尚又实在
——Tt金刚KK400电源

■晶合实验室 魔之左手

厂商：Thermaltake　　上市：2006年9月
售价：298元　　附件：说明书、电源线
推荐：采用中档配置的新装机用户
咨询电话：010-82883159

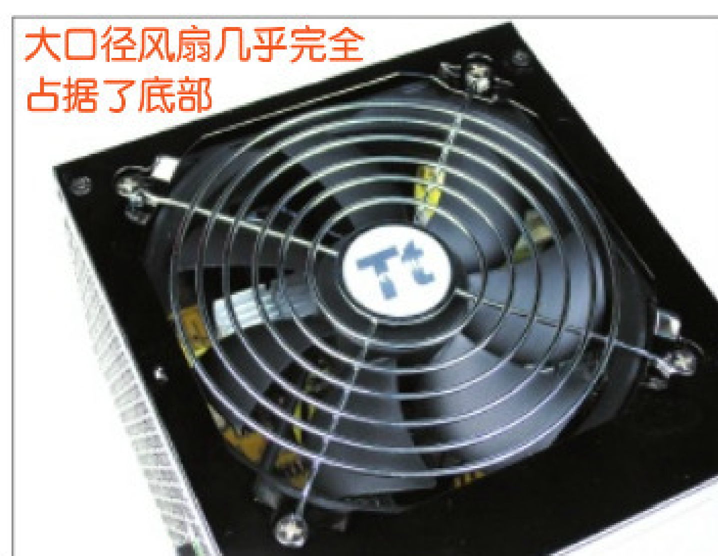


作为电脑系统的动力，电源质量的好坏直接关系到整个系统的稳定与否。而随着最近各种新电脑配件的出现，对功耗和电源接口的要求也在迅速变化，因此电源也成为升级的障碍之一。一两年前设计的电源，往往在输出指标和接口方面就显得落伍了。因此一款拥有各种最新接口又能提供强大稳定输出的电源，是所有DIY爱好者的理想目标。

针对目前的市场情况，Tt最近推出了金刚系列电源，送测型号是KK400。该产品虽然型号中带有400字样，但却是一款额定输出功率300W的电源，而400W的最大功率并不能作为选择的参考重点。当然，随着处理器和显卡两个耗能大户的设计思想逐渐改变，低能耗高性能产品逐渐成为主流，追求高功率的热潮在明显降低，用户更加看中的是电源产品的稳定性。针对未来的主流应用，该产品符合最新的ATX 12V 2.2标准。

所谓ATX 12V 2.2标准是在我们以前介绍过的ATX 12V 2.0标准基础上进行的修改，正像我们之前提到的最新款处理器和显卡等在设计思想有所变化，对12V供电的压力减小，因此新标准略微削减了12V输出，加强了5V和3.3V输出能力。同时ATX 12V 2.2标准提出了450W电源标准，并要求电源具有更高的转换效率。

Tt KK400采用牢固的黑色金属外壳，底部安装有吸风式12cm大直径风扇，背后则采用了网格结构，可向外部快速散热。同时其风扇位置和安装方式有利于将整个机箱内，特别是处理器附近的热空气快速排出。


大口径风扇几乎完全占据了底部

在接口方面，该产品提供了1个20+4pin主电源接口、1个4+4pin电源接口、6个4pin外围设备接口、2个5pin SATA接口、1个6pin显卡接口和1个4pin软驱接口。其中主板电源接口使用蛇皮线包裹连线，减少了缠绕，便于安装。所有接口均采用黑色塑料件，显得非常独特和醒目。


两个主板供电接口都采用了灵活的组合结构

KK400电源符合最新的ATX 2.2版本规范，采用被动PFC，并且通过了CE和3C强制认证。其+3.3V电流输出为17A，+5V输出18A，+3.3和+5V的输出总功率120W，基本可满足较高端家用电脑的需求。特别是其双路12V输出，电流达22A，满足目前电脑系统中12V供电不断增长的需求。



各电压输出的电流指标

在测试中我们采用Intel原厂975主板，P4 XE 3.73GHz处理器，GeForce 7900 GS显卡SLI和512MB DDR2内存×4。在这样的高负载系统中，显卡和处理器、内存的供电需求很大，正可考验电源对新式系统的供电能力。

从实际测试中可看出，该电源的输出非常稳定，电源风扇的噪声也不太明显，只有靠近时才能听到。而在开放式环境下长时间工作后，用红外测温仪测试其温度，电源内部稳定在38℃左右，外壳只有34℃左右（环境温度约29℃）。

标准电压	实际输出
12.0V	11.937V
5.0V	5.162V
3.3V	3.268V





尽管Tt KK400电源在规格方面并不十分突出，但在这一价位上不失为一款出色的产品。而对于一般家庭电脑用户来说，目前足300W电源的功率也完全能够应付需求。

炫目度：★★★★☆
口水度：★★★★
性价比：★★★☆

霸道：酷睿之侧岂容他人安睡

■本刊记者 司马平安

正在中关村太平洋大厦上班的员工近来大概会对室内的光线不满，因为英特尔酷睿2的巨幅广告几乎从24层垂落到了地面。正在市场里推销各种主板的伙计可能近来也会对柜台内产品的包装感到厌倦，因为随处皆是某厂商“酷睿2——我有”或者其它类似的标示。还有那些游戏企业里的朋友，近来的工作压力是不是也变得更大了？因为他们必须要在新的平台上为玩家创造更为炫目的感官体验。

这些是否就是英特尔公司副总裁杨旭先生在2006年7月27日酷睿2发布时向本刊记者所描述的：未来6个月将有好戏可瞧！

我的感觉是，以上种种就好似一场大戏的开场白，真正的高潮理所应当会发生在对手倒下的一刻。

老对手AMD自然不是泛泛之辈，想要一拳击倒，怎会如此轻易。所以需要一个时机，需要积蓄力量，然后一击毙命。

现在对方的现状是刚刚购买了ATI，双方合并需要时间，同时自己又因为购买欠下了54亿美元的巨资。

这个时机是不是最好的时机？我不知道答案，但英特尔的高层一定知道。

诚然，我们在最近一段时间看到了英特尔的蓄势待发，他们积累力量的过程可不是文章开头那样直白的表象。他们的蓄力过程是采用细分市场，分割市场，而后逐项出击，这就好像我们读过的中国兵法——分而化之。

如何分？要细化，当然不会仅仅是品牌机的OEM市场和DIY市场如此粗浅的分割，也不会是服务器和家用PC的简单分类，而是要把战火烧到PC未来的每一个重要应用当中。

商用市场：博锐重新定义商用电脑

3年前推出迅驰移动平台、今年初推出欢跃数字家庭平台……英特尔4月25日在商用台式机领域也推出了开发代号为Averill的商用平台。与前两者不同，Averill分为两种类别——基础商用平台和英特尔专业商用平台。其中，后者还被冠以新的品牌——“博锐（Vpro）”。该品牌是英特尔系列品牌中的新成员，也是英特尔首个针对商用和IT用户的平台品牌。

2006年9月7日，英特尔公司推出了英特尔博锐技术，并在我国开始了介绍博锐的话剧巡演。他们要让那些商用客户了解：博锐这一套软硬件结合的技术将给商业带来巨大变化，它可以为IT人员带来空前的计算性能、安全性和低成本。英特尔表示，在一些全球500强企业中进行的前期试用证明，英特尔博锐技术可以平均节省40%的潜在成本。从英特尔的官方主页上我们看到：基础商业平台应用的技术是早前英特尔推出的SIPP（稳定平台映像计划）中的技术，而博锐平台则在SIPP平台的基础上增加了例如IVT（英特尔虚拟技术）、IAMT（英特尔主动管理技术）等更多先进技术的支持，从而最大限度提高了业务优势。英特尔表示，博锐技术不仅为电脑的安全性和可管理性带来革命性的改变，而且它将极大提高运算性能、节约能源。

IAMT可帮助企业对计算机进行管理、资产评估、检查及维护，甚至在系统关闭或操作系统和硬盘遭到破坏后也可进行上述管理，从而使企业通过多种渠道来削减台式电脑的维护成本。第二代IAMT技术可以在感染病毒影响计算机整个网络前将其隔离，并在威胁解除后主动提示IT人员。

IVT技术进一步加强了电脑的安全性，它创造了在同一电脑中各个硬件可相互独立存在的环境。这样IT经理们就可以为某一个特定的任务或活动创建一个专用的分割区，能防止未授权的用户改动应用环境，并支持该任务或活动的独立运行，而且使用者不会察觉这些过程的任何变化。赛门铁克已宣布计划与英特尔就安全解决方案进行合作，创建一个独立于电脑主操作系统外的环境。这一防止未授权改动的、虚拟化的环境将为数据架构带来更强的可控性和安全性。

英特尔表示，博锐平台的构成更类似于迅驰平台，包括基于酷



站在博锐的舞台前


杨旭自己是否也受到了博锐的鼓舞

睿架构的Conroe双核处理器、Q965高速芯片、英特尔82566网卡连接或802.11 a/b/g无线网络等三大核心硬件要素。“与迅驰移动技术和欢跃技术一样，博锐技术将给整个处理器、芯片组、网络和软件带来世界级的创新。”英特尔公司副总裁兼商用客户机事业部总经理Robert B.Crooke说，“该技术给商用台式电脑带来了革命性的进步，它会给企业带来前所未有的安全性和易管理性，而且是目前市场上最具有竞争力、最节能的台式电脑。”

“简单来说，博锐改变了商业模式，改变了IT经理们看待和使用电脑的方式。”英特尔公司副总裁兼商用客户机事业部总经理Robert B.Crooke还表示，“我们正把所有功能都集成到一个简单的平台中去，这个平台以世界上最强大的多核处理器为运算核心，能最大程度地帮助解决目前商业应用面临的烦恼，包括安全威胁、拥有成本、资源分配、资产管理和正常运行时间等。”

所以，Gartner分析师Mark Margevicius和Stephen Kleynhans在公司2006年4月25日的研究报告《英特尔博锐通过远程管理台式电脑创造附加值》中指出：英特尔博锐品牌的发布是英特尔主动出击、试图改变台式机管理前景的举动。英特尔的主动管理技术实现了台式机的远程管理，为用户创造了新的价值。而这项技术以前只应用于服务器上——它可以在关机时实现远程安全登录和诊断，加上虚拟化功能后还可以提高台式机的安全性和可靠性。此外，博锐技术也是英特尔稳定镜像平台（ISIP）的项目之一。这个项目提供可预见性的转换和承诺，保证英特尔软件堆栈和驱动器在产品发布后很长的时期内保持不变。IT经理可以从中受益，他们只需为一台电脑进行一次测试和授权操作，而不用被迫根据多种软件或硬件变化来反复调整系统，这带来了更快的部署效率和更低的拥有成本。最后，基于英特尔博锐的电脑带有英特尔最新的整合图形能力，它符合目前微软即将推出的Windows Vista Premium对硬件标识认证的所有要求。

现在有一大批软件公司正在为基于英特尔博锐技术的电脑提供最优化的产品，目前他们已推出一系列解决方案，并准备在未来几个月内把这些方案推向市场。这些公司包括Adobe、Altiris、CA、Check Point、思科、Computer Associates、惠普OpenView、蓝代斯克、联想、微软、软通、赛门铁克、趋势科技和Zenith等。此外，一些世界上最大的IT服务外包商如Atos Origin、EDS和SBS公司也将结合英特尔博锐技术以增强他们自己的产品。英特尔亚太区总经理杨旭告诉记者，全球已经有超过150家厂商推出了基于“博锐”平台的解决方案，而未来将有更多的基于“博锐”平台的解决方案推向市场。他强调，“博锐”平台不是简单的一个芯片，它的周边有硬件还有软件，所以要把整个平台技术功能真正体现和发挥出来，需要我们更广泛地整合产业链所有合作伙伴的支持，包括硬件厂商、软件厂商、方案提供商。目前包括惠普、方正、海尔等厂商都已经推出了基于博锐平台的商用台式机，其中惠普方面透露，他们的产品会在10月正式上市。

据悉，英特尔博锐技术包括第二代英特尔主动管理技术、虚拟化技术、全新Q965芯片组和82566DM千兆网络连接等，再结合第三方的软件解决方案。在此我们又一次看到了：博锐技术采用英特尔酷睿2双核处理器，它能带来40%的性能提升，同时能耗降低40%。

另据杨旭透露，“博锐”平台目前的用户群主要是行业用户和中小企业，未来博锐的技术也将运用到笔记本中，但仍以迅弛平台推出。

IDC亚太区个人系统研究部门联合总监Bryan Ma曾表示：“现在的企业总是在不停寻找新的办法，使它们的IT架构富于活力并易于管理。整合的解决方案可以让管理流程更简单，让IT经理们更放心，晚上也容易入睡。”

简单来说，博锐正是提供了这样的平台。

网吧市场：英保通3.0规范网吧管理

2006年8月29日，英特尔又向外界宣布英保通3.0正式上线。

英保通是什么，英保通今天又可以给网吧带来些什么？

根据介绍，英特尔的英保通平台是一个应用于中小型网络计算机环境的高效集成、经济实用、易于使用的平台管理解决方案，有效帮助系统管理员维护一个安全、稳定的系统，提高管理效率，降低管理成本。全新的3.0版功能更全面、性能更出色、使用更简便、运行更稳定，灵活简便的“模块化”安装策略通过全新的人机界面、革新的游戏管理以及创新的服务模式。基于细致的市场调查以及对用户需求的研究，英特尔在2005年推出了第一代英特尔英保通平台（1.0版本）。一年多以来，通过携手合作伙伴共同努力，英保通平台业已获得了我国国内网吧从业者的高度认

可——截至2006年9月，全国绝大多数省份和地区均有英保通平台的应用。同时，多家国内著名OEM厂商亦纷纷推出了基于英保通平台的网吧机型。精英电脑成功推出了支持英保通技术的精英台式机主板，与英特尔结成长期的合作伙伴关系。此外，英保通平台还成功推广到了世界10多个国家和地区。英特尔于2006年4月推出了英保通平台2.0版本，比起之前版本，带来了更简单和自动化的安装过程，提高了磁盘空间利用率，同时提升了磁盘部署性能。

英特尔中国软件中心产品业务与市场总监叶星辰先生告诉笔者："网吧面临的是一个系统管理的问题，人类社会自从进入到科技时代以来，电脑业飞速发展，从单机慢慢进入到网络，而网络环境、网络本身的管理成为一大问题，在市场成熟的发达国家当中，网络管理是一个必须做到的事情。英保通针对这一方面提供了一个中小网络环境管理的解决方案。所以我们仔细来看，在网吧环境当中，首先系统的安装、游戏的安装、应用软件的安装费时费力，这一方面英保通通过软件快速分发的方法来加以解决。同时网吧还有电脑无法长时间工作的问题，这个问题我们是通过硬盘保护的方法来加以解决的。再则网吧当中还有非常繁琐的线路维护，大家知道在网吧这样的环境当中，每一天每一小时都意味着收入，当机一小时也就意味着一个小时没有收入，英保通是通过游戏及服务管理的方法来解决这样的问题。所以，通过一个整合平台的方法来降低总体拥有成本，使得网吧的盈利可以增加。"



英特尔的合作伙伴在台前发言

在发布仪式中，英特尔的合作伙伴精英电脑股份有限公司板卡事业处总经理杨书侃表示："作为业界领先的主板制造商，ECS中国这两年成绩尤其斐然，除品牌营销不断向上提升外，今年上半年中国区主板总销量更已达390万片，其中与英特尔的紧密合作是关键。而ECS此次能成为英特尔英保通首家第三方合作主板品牌厂商，我们很兴奋同时也期待能与英特尔结成战略合作伙伴，从而为国内广大的网吧、教育市场开发出更多高性能的主板产品。英特尔公司刚刚发布了全球最令人振奋的酷睿2双核处理器，这次又推出了全新的并且是支持英特尔酷睿2双核处理器的英特尔英保通3.0平台，相信在ECS与英特尔的共同努力下，英保通3.0ECS主板会在网吧、中小型网络建设等领域打造成业界统一标准。"

今天，我们在市场上可以见到4款英保通的主板。3.0的发布将可以支持945GZ的主板。当然，它又将得到英特尔酷睿2的双核处理器强大的动力，电源的消耗也会大大降低。英特尔对此的说法是："此次英特尔为网吧行业推出的英保通平台3.0，配以最新酷睿2双核处理器，功耗更小、性能更强，为各类网吧顾客带来至尊双核娱乐体验的同时，将英保通平台强大的管理功能发挥到极致，帮助网吧业主省钱、省心、省力，从而更轻松地进行网吧管理。"

其实在笔者现场观察到的英保通平台中，与我们实际应用联系最为紧密的应该是网吧点点通这个组成部分。该功能分为两大部分，第一是游戏的管理。在网吧当中用户用得最多的是游戏，有一些是比赛性质的，所以在这方面我们对游戏管理有了极大的加强。在点点通组建的用户界面上我们可以看到热门游戏的排行榜、推荐的游戏、游戏的搜索、分组菜单等。此外是服务的管理，一线通、一线呼叫是这方面的功能，主要就是指对网吧网管的即时呼叫服务。对网吧的管理者来说，它可以进行游戏的分发、安装和升级，也可以大大降低网管的工作强度。

当然对于产品，我们在此只能给出粗线条的简单介绍。如果你觉得英保通所提供的服务还不够完整，不妨看看其中提供的一个广告栏。据介绍这个广告栏是可以定制的，允许网吧的业主或者连锁网吧相关的部门来定制里面的内容，能把最新的产品信息提供到用户面前，给他们多一个收入的来源，或者多一个增值业务的平台。此外，英特尔公司也在技术和培训等方面进一步加强了对客户的支持。比如最新对网吧行业推出的技术支持推广活动，全国多达11个省市及地区的单店一次性购买支持英保通技术的主板100片以上，均可享受免费安装和部署及网管当场培训服务。此外，英保通用户还可以登录英特尔英保通技术论坛，与英保通平台专家以及其他用户交流产品使用心得，获得技术指导，并对产品研发提供反馈和意见，帮助英特尔推进新产品的研发。

现在，你认为网吧的老板是不是会更愿意选择这样的产品呢？

笔记本市场：笔记本电脑能游戏、能竞技

英特尔早就看中了游戏市场对于自身产品高端性能价值的突出体现，所以在几乎所有国际、国内大型电子竞技比赛的主赞助商中，我们都可以看到英特尔的Logo。

现在，他们终于开始把游戏和笔记本联系在了一起。个人认为，笔记本的游戏能力如果可以在未来与台式机同步的话，桌面电脑的市场将被挤在一角。

当然，今天我们还必须正视两者之间的差距。不过英特尔（中国）有限公司市场部品牌经理张爱玲女士可不

这么认为，她表示：“借助英特尔强劲的酷睿2双核处理器，英特尔二代迅驰双核笔记本电脑以创新的移动双核设计、增强的高清晰度影音能力、更耐久的电池使用时间以及超强的移动性，为广大消费者带来了绚美精彩的个性化数字移动娱乐体验。”

所以，近期在太平洋数码广场举行的一场小型的CS现场表演赛反而引发了笔者的兴趣。

在英特尔的促成下，来自瑞典的ESWC亚军——Fnatic战队来到了中关村，与WCG中国区冠军wNv.gaming战队鏖战于太平洋数码广场。与其它比赛最大的不同是：这一次双方全部采用基于英特尔二代迅驰双核移动平台的Dell XPS笔记本电脑展开警匪之间的较量。

为什么他们可以用笔记本对战？电子竞技选手不是总要找到更好的硬件，同时又要降低游戏的品质而追求速度的么？

英特尔正是想借这样的对战让所有人知道：基于英特尔酷睿2双核移动处理器的推出，迅驰二代双核移动计算技术平台的整体表现可以更上一层楼。英特尔酷睿2双核移动处理器的推出，旨在提供突破性的处理性能、出色的节能特性和改进的电池使用时间。通过采用内置4MB高速缓存的全新酷睿2双核处理器，用户在执行多任务处理等处理器密集型任务时，与前代采用酷睿双核处理器的笔记本电脑相比，可实现20%以上的性能提升。该新型处理器在带来显著性能提升的同时，还使得迅驰二代双核移动计算技术平台能实现与采用酷睿双核处理器时相同的节能效果。与英特尔奔腾M处理器相比，英特尔酷睿2双核处理器性能提升100%，功耗降低28%。



WCG中国区冠军wNv.gaming战队练兵双核笔记本



各位冠军聚首博锐平台


瑞典的ESWC亚军——Fnatic战队

工作站市场：技术、价格双出击

英特尔在整个PC市场占据着85%的份额，在服务器市场其占有率在酷睿之前出现下滑态势，目前在75%左右。因此如何在服务器领域重振雄风也是目前英特尔急需解决的问题。

前不久，基于酷睿架构的新一代Xeon 5100系列产品已经上市。它的出现，阻挡了AMD在过去几年积累的以高性能/功耗比率占有服务器市场的通途。我们可以武断地认为，在过去的几年里，Intel的Xeon平台在功耗和发热方面的问题是给AMD带来良机的直接原因，但酷睿不但可以把英特尔从危机边缘拉回来，还可以让他在这一领域再次站在领先的地位。

根据多家第三方的评测，我们看到Intel的Xeon 5160处理器无疑是工作站领域中的佼佼者。这两个型号的产品在功耗和效率对比、3D渲染、内容创建、多媒体编码、Web服务器、科学计算等几乎所有具体测试中都能击败AMD的顶级产品Opteron 285，这是我们在上一代的Xeon处理器评测中看不到的现象。

AMD曾经以Opteron平台提高了自己的市场份额，但它毕竟是基于一种相对老化的产品架构。有消息说，AMD已经把Opteron迁移到新的DDR2内存平台上并使用了新式的封装

和接口，同时还要将其制造工艺改进为65纳米技术，这些将使目前的Opteron有可能在不提高功耗的前提下运行频率提升到和Xeon一样的水平，但目前还没有相关的产品上市。而即使上市，它还需要在价格方面做出“妥协”。

为什么这么说呢？因为Intel全新的Xeon 5100系列产品不但在性能上表现出了相当的优异性，同时Intel为这些产品所定出的价格也令不少人瞠目。目前，AMD的Opteron 285处理器要卖到1100至1200美元，而Xeon 5160的价格仅在900至1000美元之间，定位稍低却仍强于Opteron 285的Xeon 5150则不到800美元。



这就是基于酷睿核心的Xeon 5160处理器

所以，今天以及明天的Opteron处理器正在面临这样的困境：一方面要加大研发方面的投入，另一方面要跟上英特尔对新技术、新产品成本控制的步伐；不但需要降低现有产品的价格，同时还要以低价格尽快推出新一代产品。只有满足了这两个条件之后，AMD才有可能保住自己本已在工作站市场中取得的成绩。

前不久有消息指出：AMD将于今年年底展示4内核的Athlon 64处理器，这将成为AMD公司的一个重要里程碑。AMD目前正在开发4内核处理器，该处理器将确保与单核与双核产品相兼容，成为产品升级的一个新的选择。最新的4核处理器至少要到2007年之后才可能推出。英特尔也表示，其首款4核处理器将于2007年年初发布，为该公司抢占更多市场份额增加获胜的砝码。英特尔首款4核处理器开发代号为“Clovertown”，主要面向服务器。

由此，我们马上又会想到几乎已经过去了的双核之争，而我们又将在服务器领域眼见即将到来的4核角逐。

尾声：

以上这些不过是近一段时间英特尔多拳重击中的几个部分，我们可以清晰地看到它在不同市场的不同针对性策略。如果它可以在每个市场中打击对手，甚至击败对手，你说，未来又会在谁的手中？

可它的对手正在做什么呢？

对于AMD，可想而知目前大部分的新闻都集中在收购ATI之后的合并方面。降价新闻是目前我们从AMD看到最多的消息，除此之外，它大部分的精力可能还要放在如何整合ATI的各项业务上。

在它的收购案之前，我曾经认为ATI被收购的可能性不超过30%。当时，我考虑到了AMD本不充裕的资金链，考虑到了ATI尚不完善的芯片组……但我没有考虑到领导层的“战略思维”，或者是没有考虑到它抛弃产品而完全是出于资本方面的小算盘。我错了。

我另一个估计错误的地方在于，我一直以为AMD在64位处理器刚刚推出时打了一场最为漂亮的翻身仗。可以说，它是因为64位处理器的率先推出才在技术品牌方面真正得到了大多数人的认可，也正是因为这次漂亮的胜利，AMD才可以在双核乃至多核领域站在英特尔对面和对手喋喋不休地争论，否则，所谓标准不是还会像以往那样完全是英特尔一家说了算？所以，我以为AMD会和它的爱好者一起纪念那场胜利的奠基者——Socket 940、754与939处理器。但是，没过多久AMD便推出了基于AM2架构的940针脚处理器，那940根针脚几乎每一根都扎在了信赖并购买了AMD 64位处理器的用户心头。

这不仅令那些用户完全封住了升级电脑的希望，更可怕的在于它会导致人们认为这是一种抛弃！

有消息称，为了简化产品线，AMD将于今年晚些时候停止生产939和754系列部分产品，其中Socket 939 Athlon 64 4000+和3700+将率先被淘汰。而前不久，据外电报道，AMD已宣布将于明年年底淘汰更多的Socket 939处理器。届时，用户将无法继续订购大部分939系统产品。另据英国媒体报道，AMD将于2007年底停止生产大部分Socket 939处理器，该日期远远早于业内预期。

这样的做法在用户看来无疑是寒心的，而对AMD自身来说，由于它的出货量本就不大，库存相对较少，停止生产就意味着现有库存的降价可能性变小。聪明的商家都明白，高端、高价格的市场并不是打价格战的好战场，因为在那块领域，用户考虑的因素关键点并非价格，因此，所谓价格战，总是发生于中低端市场。目前AMD在高端产品的价格比英特尔稍低，但是在中低端，由于它对部分产品的停产，导致它在价格方面难以有灵活的应对能力。

最后，对于一个忠实的AMD用户来说，可能会问，你为什么只是关注到了AMD的停产信息而忽略了英特尔的动作。我想，你们一定和我一样注意到了英特尔不久前也宣布，2007年底将淘汰基于NetBurst架构的所有处理器产品，其中包括奔4处理器，但我想你们可能没有注意英特尔还宣布于2007年9月28日不再供应386和486处理器。

还记得386和486么？到今天多少年了？而就是NetBurst架构的奔4处理器距今也已有多少年了？

而后不妨思考一下，英特尔在这一领域又雄居了多少年呢？

有时候，可以给用户怎样的期待，多久的服务，多少的回报，不正是企业未来的通途么！

走马观景大戏台

2006中国互联网大会观察

■本刊记者 冰河

2006年9月21日，亚运村南侧的北京国际会议中心，彩旗和气球四处飘扬。一片喜庆和喧闹的气氛中，国际会议中心门口红毯铺地，名车云集，中国互联网的各路精英济济一堂，2006中国互联网大会开幕了。对于中国互联网行业来说，此刻这里就是它的心脏，这个戏台上的一言一行，将决定未来中国互联网行业的走向。

初次看到大会议程的参会者，都会惊叹于大会紧密的日程安排。围绕大会“创新——互联网带来的机遇”这一主题，3天的日程中竟然有：国际互联网高层峰会、中国互联网高层年会、中国反垃圾邮件技术论坛、亚太宽带论坛（ABS）、电子信息管理与电子商务论坛、中国无线与宽带产业年会暨3G应用峰会、中国网络安全论坛、中国网络营销年会暨全国代理商大会、中国国际数字内容产业年会、中国电子商务论坛等10多个不同主题的论坛先后召开。其内容之庞杂，时间之紧凑，出席人物之风光无论是在往届会议历史上，还是同类展会的横向对比上都非常罕见。即使是常年奔走于展会秀场的各路媒体记者，同样一时间感到有些眼花缭乱。

不过，对于普通的网民来说，这样一场轰轰烈烈的大会却仿佛发生在天际。那些风发的意气、激扬的话语，即使在第一时间传到他们的耳中，也不过是一些莫名的术语而已。他们关心的，只是这些飘扬的锦旗后面能带给他们怎样的新应用和娱乐内容以及更好的服务。毕竟，经历了多年泡沫沉浮的中国网民，早已对各种噱头和概念见多不怪、波澜不惊了。

那么，花团锦簇的中国互联网大会背后，又隐藏着怎样的未来风向标呢？它真的能代表未来中国互联网的新希望么？或者是——如会议中心门口引导车辆停泊的服务员无意中的评点：年年有，还那样。

真的是那样么？

交锋2.0

Web 2.0，这个在2005年迅速红火起来的互联网口号，在一年多之后仍旧是互联网行业精英的口头禅。不过，相对于一年前对Web 2.0充满激情的宣扬，如今说起这个2.0，众人的口中都多了几分理智和探讨。Web 2.0是什么？它的盈利之道在哪里？未来它将向何处去？这些从前通常在背后议论的问题，这次终于在会上堂而皇之地被诸多专家和精英放入议题。尽管最终也没得出多少有价值的结论，不过从互联网行业直面盈利问题，而不再是单纯的吹嘘概念的行动来看，所谓的Web 2.0浪潮，已经进入了一个更加务实的阶段。开幕式上，中国互联网协会理事会理事长、中国科学技术协会副主席胡启恒表示，以Web 2.0为特征的博客、分类信息、P2P等新业务和经营模式，正在带动互联网朝着更加个性化和增强互动的方向发展。

掀起Web 2.0大潮的博客仍旧是讨论的中心话题。相对于曾经的“博客还是门户”“草根还是精英”之类的方向性争议，本届大会上更多的是针对博客的有效内容、盈利方式、模式创新等展开了探讨。百度公司总裁李彦宏认为，当下Web 2.0的挑战在于商业模式的缺乏创新。到目前为止，网络广告仍旧是众多博客网站的最主要收入来源。而这个挑战只是中国互联网面临的挑战，而不是一个全世界范围的问题，因为中国互联网的Web 2.0风潮中，已经有太多的风险投资加入。大量的资金涌入，使得博客网站的收入回报成为迫在眉睫的问题。众所周知，互联网“快鱼吃慢鱼”的特点决定了风险投资看重上升潜力，但更重视短期收益。一年找不到商业模


千橡总裁陈一舟：视频社区谨防“审美疲劳”

式可以，两年找不到也还勉强，三五年找不到可就会完蛋。

事实上，仅仅一年之后，最早拿到风险投资的博客网站如博客中国、BLOGBUS、猫扑网等就已经面临着这个难关。博客中国今年初的大裁员和近期的高层变动，猫扑网近日的裁员就很显著地说明了博客风光下的“贫血”。此次大会上，中国互联网协会公布了《2006年中国博客调查报告》，由中国互联网信息中心调查实施。《报告》中的数据显示，现在博客的数量已经比2002年增长了30多倍，总数已达3400万。不过，报告同时显示，有超过70%的博客空间平均一个月更新不到一次，成为名副其实的“睡眠博客”。真正比较活跃的、平均每个月更新一次以上的博客作者大约有770万。而播客、极客等新内容模式，至今也未能跳出博客的老路，没有给博客这个Web 2.0的核心模式带来盈利上的突破。尽管博客网近日推出了与博客写作者进行利益分成的“博客金行”新系统；Bolaa网推出的“博客体验营销”活动，也得到很多企业和博客用户们的认可；腾讯QZONE和赛我FZONE为代表的卡通博客，也通过虚拟物品和货币的模式吸引了众多新博客加入。不过总体看来，面对缺乏将庞大用户流量转化成可见收益的问题，无论是号称要打造4家上市公司的猫扑网总裁陈一舟，还是依托搜索引擎用户进行“百度空间”拓展的李彦宏，乃至更多的Web 2.0精英，都没有给出一个明确的答案。

除了博客之外，视频共享也成为探讨Web 2.0盈利的新看点。2007年有多家视频内容网站获得风险投资，发展迅速。对于基于P2P技术发展起来的视频共享娱乐，广大网民早已不陌生，所以视频共享网站这种新内容模式一出现，就获得了广泛支持。以视频共享服务为主的网站悠视网CEO李竹表示，无论国内国外，目前成功的视频网站主要是两类：一类是短视频节目服务，一类是P2P流媒体娱乐。这是基于Web 2.0“分布式娱乐提供”和“P2P共享技术”的基础上发展而来的，因此可以说Web 2.0给了视频共享服务腾飞的机遇。不过目前视频共享网站经营还都处于比较初级的阶段，在尚未讨论盈利之前，视频内容的版权问题和内容管制问题是需要首先解决的。不解决版权问题，且不说可能后续而来的版权官司，广告营收就成了一个大问题。没有人会为盗版节目内容进行广告投入，而传统模式下对于版权和内容的甄别需要耗费大量的人力成本，如何解决这个问题是视频网站当下最急迫的事情。打造“极客”视频模式的猫扑网总裁陈一舟也表示，虽然猫扑的视频内容大多数由网友自行创作，版权问题不大，但节目的同质化和类型化也大大阻碍了视频消费的积极性。此外，由于国家有关部门对于公开播放的视频内容和篇幅进行了严格的管制，使得网民视频创作受到了较大限制。短期内这种限制尚不会显出危害，但时间一长，用户产生“审美疲劳”后，限制对于视频共享节目的多样化、趣味化、艺术化的发展产生的负面影响就会逐渐表现出来。如何引导用户在不违反国家有关法律法规的条件下进行创作和消费，同样也是视频共享网站必须思考的问题。

博客、视频、网络交友、电子杂志……众多内容最终还是需要共同的传达平台——社区。无论哪路精英，在谈及Web 2.0的最后，都对社区的重要性进行了充分的肯定。以“论坛内容聚合”起家的大旗网（ChinaBBS）董事长王定标表示，未来的互联网文化消费将主要架设在网络社区之上。“中国的互联网正处于一个转型期，已经成功了的网络游戏行业告诉我们，如何增强网络内容的粘性和消费内容，是未来互联网成败的关键。网络游戏的实质就是一个图形化社区，由于其内容在连续性、趣味性、经济性上构建了完整成熟的模式，使得这个行业获得了业界的认可和推崇。同样，未来浏览、电子商务、应用工具这3种互联网的应用都会架构在网络社区上。譬如淘宝表面上是电子商务网站，但底层也同样是社区内容的调用。”

说流氓，谁是流氓



很棒向左



奇虎向右

本届大会上，近期被网民和业界重点争议投诉的“流氓软件”，也首次进入了公开讨论的内容。值得一提的是，大会组委会颁发了“2006年度中国互联网行业自律贡献奖及提名奖”，腾讯、万网、中搜3家网站获此荣誉，其中中搜公司因为被反流氓软件联盟定为第一家诉讼目标而十分引人注目。而被网民称为“流氓软件之父”的周鸿祎，在离开自己一手打造的3721系统之后，重起炉灶推出“安全卫士360”软件，对“流氓软件”宣战，也吸引了众多的目光。大会上，被业界和网民称为“典型流氓软件”公司的上海很棒公司公开搭起了展台，而对面就是奇虎公司“安全卫士360”的宣传区。这个巧合，让过往的来宾都忍不住要驻足回顾一番。而在陆续被反流氓软件联盟起

诉之际，北京市网络协会去年评选出的十大“流氓软件”公司，也悉数高调亮相互联网大会。“流氓”还是“精英”？显然这个问题需要给出明确的说法。



奇虎公司CEO齐向东：谁喊流氓，谁才是流氓

对于“流氓软件”之类的问题，到会的国务院新闻办公室副主任蔡名照表示，从行业的整体态势看，我国互联网发展是健康的，但我们也必须看到，机遇与挑战并存。互联网技术的快速发展和服务形式的层出不穷，为广大网民交流信息、获取知识、挖掘财富提供了新的平台与渠道，也对网络信息安全、行业自律和网络管理提出了更高的要求。除了网络上存在的色情、诈骗、病毒、暴力等问题外，垃圾邮件、流氓软件等看上去无害的内容，在实质上严重消耗了网络资源，同时也损害了互联网的声誉，影响互联网的公信力。值得欣慰的是，广大互联网业界同仁对这些问题有着深刻而清醒的认识。今年4月，北京地区14家网站发出了文明办网、文明上网的倡议，得到了业界和全社会的广泛响应，主流网站以实际行动大兴网络文明之风，规范网上传播秩序，清除虚假信息，抵制有害言论，维护网上正确舆论导向。有关管理部门也在探讨对垃圾邮件和流氓软件的管制法规建设，力图从根本上解决这个问题。

近期陷于“老流氓打新流氓”漩涡中心的奇虎公司是众人瞩目的焦点，不过对于记者的采访，奇虎公司董事长周鸿祎对流氓软件避而不谈，而是对老东家雅虎的“不正当竞争行为”进行了更多的抨击；而奇虎公司CEO齐向东则表示，“呼吁建立流氓软件行业标准的都是一些流氓软件的制造厂商”。齐向东在发言中声称，流氓软件厂商总是在诸多场合呼吁，互联网行业要设立行业标准，以此来涵盖他们真实的意图，来掩盖他们制作流氓软件的错误做法，把自己伪装得很无辜，说行业没有标准，行业应该联合起来制定一个关于流氓软件的标准。谁联合起来呢？流氓软件厂商都联合起来做一个标准，相信这种标准肯定是制定不出来，即使制定出来了也没用。网民要拿起《消费者权益保护法》和这些流氓软件厂商进行斗争。网民有知情权和选择权，网民有权利要求软件提供厂商在他往用户机器上安装的时候给出一个明确的提示，告诉用户你是谁，你是干什么来的，你能够给用户带来什么样的一些服务和功能。基于上面的考虑，齐向东表示，这就需要互联网厂商、需要互联网行业所有同仁能够站在爱护互联网行业发展的角度，来为网民提供查杀流氓软件的工具。网民拿到这个工具以后，能够把藏在他电脑中的流氓软件，按照网民自己的意愿，把它们从自己的电脑中清除。这是个最可靠的办法，是一个让流氓软件无处藏身的办法；对付流氓软件应当是一场广泛的人民战争，流氓软件自然就失去了生存的空间。

凡是听到齐向东发言的来宾，都对奇虎向“流氓软件”宣战的决心表示了认同，不过对于“流氓软件厂商才鼓吹建立流氓标准”的说法都持保留意见。毕竟“流氓软件”的出现不止一天两天，相应的反流氓软件如“超级兔子”“Windows优化大师”等也问世多年，而流氓软件不但屡禁不绝，反而越活越好。显然仅仅依靠某几种软件对抗是不能彻底解决问题的，只有建立了相关的管理标准和法规，才是根本的解决之道。这也是国务院新闻办公室副主任蔡名照讲话的重点表述。至于“流氓软件厂商打流氓”，这个问题事实上的确存在，所以不仅仅要让厂商参与，同时也要让互联网各界，包括众多网民都参与“反流氓软件”标准的讨论和建设，以保证标准的公正与严谨，防止别有用心的流氓厂商再钻空子。

阴沟

显然，高歌猛进的中国互联网还存在着种种问题。不过，与会的众人也没有刻意回避这些光芒下的阴暗角落。信息产业部电信管理局副局长韩夏表示，当前互联网企业盈利模式依然单一，综合网站的盈利集中在无线增值、网络广告、网络游戏和搜索引擎上。虽然基于Web 2.0的互联网业务应用，博客、波客等发展迅速，较为引人关注，但是模式不清晰，仍在探索中。具体来说，当前互联网行业存在以下四大症结：

一、互联网区域发展不平衡，数字鸿沟依然存在。从基础设施建设上看，我国沿海城市互联网宽带接入网络和骨干网络较为完善，互联网普及率较高，未来两三年内将形成成熟的互联网宽带产业。而在西部地区，除成都、重庆等少数几个城市，大部分城市的宽带接入市场尚属于普及阶段，互联网普及率不高。这种地区发展不平衡，数字鸿沟的存在进一步拉大了区域的差距。

二、网络和信息安全依然严峻。随着互联网向经济社会文化等各个领域的不断扩展，网络与信息安全日益成为社会各界普遍关注的热点问题。当前全球范围内系统安全漏洞已经频繁出现，黑客攻击、网络病毒实时



信息产业部电信管理局副局长韩夏陈述中国互联网的内患

发生，不仅制约了互联网的发展，而且网络安全问题日益突出，严重威胁着社会公众的合法权益。据统计，2002年到2005年，我国有关部门接到的网络安全事件报告，从1761件猛增到12万3743件，日均超过了338件。同时，能够较好体现本民族优秀文化传统、具有较强吸引力的网上内容还比较欠缺，色情、暴力等各类不良信息仍然存在，严重影响着未成年人的成长。因此，可以说网络和信息安全问题已经成为困扰互联网发展的关键问题。



各路嘉宾签名支持反垃圾邮件

三、影响互联网产业发展的深层次问题依然存在。一是目前互联网上的行为缺乏有效约束，虚拟网络环境下诚信问题较为突出，影响了互联网上传统产业和现代服务业的渗透。二是互联网产业尚未形成有效的竞争合作关系，抗风险能力不强，产业链上各个环节还没有实现成熟的配合。三是互联网企业盈利模式单一。目前综合网站的盈利集中在无线增值、网络广告、网络游戏和搜索引擎上，虽然基于Web 2.0的互联网业务应用，博客、播客等发展迅速，较为引人关注，但是模式不清晰，仍在探索中。四是我国互联网产业的创新活力微显不足，在技术上缺少重大创新和突破，商业模式仍然跟在国外公司的后面，对我国业务深层次开发不够。

此外，我国目前有一些互联网的增值服务企业自律意识不足，缺乏社会责任感，侵犯版权、传播虚假信息的事件也时有发生，而且不规范经营和不正当经营行为也日益出现。从这方面也可看出，我国互联网市场的秩序还有待进一步规范。

四、互联网新技术、新业务的不断涌现，给当前电信管制提出了更高要求。目前互联网业界普遍对VOIP、P2P、即时通讯、搜索引擎等业务十分关心，这些新业务、新技术对管理体系提出了新的要求，也对监管制度和监管能力建设提出了更高的要求。比如说近年来互联网上出现了大量的对网络资源消耗比较严重的P2P应用，降低了网络服务的质量，使得运营商陷入了不断投资扩容、收入却无法得到保证的尴尬境地，影响了运营商网络扩容的积极性。如何保护运营商网络建设的积极性，而又同时能够鼓励新技术的出现给我们监管工作带来了新的挑战。

经历了3天的喧嚣和骚动，中国互联网大会落幕了。在这场热闹的行业盛典上，各路各家的行业精英们高谈阔论、畅所欲言，不但从互联网络的发展、应用和完善等方面温故而知新，更从自己所处的行业和位置尽情阐述自己的观点。然而，在听过或看过所有这些“精英骄子”在大会上的发言之后，却发现这次大会上似乎少了一种声音——来自1.3亿普通网民的声音。这场大会与其称为“2006中国互联网大会”，还不如叫做“2006中国互联网精英大会”。虽然只有两个字的差异，却更能反映出大会的本质：从始至终都是那些行业内巨头们在“指点江山”，而能代表那亿万网民“民意”的声音并没有在大会中体现出来，这不能不说是一种遗憾。

在3天的会议中，更多目光都聚集在附着于互联网的商业化元素。发言的从业者们或联盟或对立地都在为自己与自己所处的行业作着辩护，而许多当前互联网上“民怨沸腾”的焦点问题不是被忽略或压制不提，就是摇身一变而成了“正面典型”光明正大地出现在会议上。很多基于互联网比较敏感的话题很少甚至是不为这些精英们所关注，例如互联网的安全问题、黑客现象和网络隐私权等。这些亿万网民所最为关心的话题，却在这次会议上成为谈笑间口角的飞沫。

“以人为本”，这已经是互联网行业公认的共识，不过这“人”和“本”到底怎么定义却没有明确的答案。不同的阶层和异样的利益，以“人”还是以“利”为本，各自有着不同的解释。就此次中国互联网大会的表现，以什么为本，已经呼之欲出了。



本次大会颁布了最新的《中国互联网产业调查报告》

打造身边的第三电视

在手机上观看电视节目

■北京 藏甲楼

如果你被困在某些无聊的场合无所事事却又无法脱身时，你会怎么来消磨这段时间？也许此时你心里还牵挂着一场正在进行的足球比赛，或者是原本每天都会准时收看的电视连续剧，该怎么办？拿出手机来给通讯录中的朋友挨个发短信打电话，试试能不能"逮"到一个可告诉你实况的人？一般来说，我想你可有如下选择：

1.忍住；

2.立刻找到一台可观看的电视机。

很明显，这两个方法都"很不好"。那么怎么办呢？其实我们身边的手机一直被专家们看作继电视机、个人电脑之后的"第三电视"。"等到3G实现的那天，就可用手机看电视节目了"，很多人都是这么说，不过在3G到来之前那场足球比赛早就结束了，电视剧也播完了。在这个"2.5G"的时代，我们只需一部支持GPRS的智能手机和一个小小的软件，就可提前体验一下边走边看的快感了。

一、打造自己的"第三电视"需要多少钱？

打造"第三电视"需要满足3个条件：

1.一款流媒体播放软件；

2.一部支持GPRS的智能手机；

3.开通GPRS服务。

由于大部分流媒体播放软件都是免费向用户提供的，无论下载还是使用都不会收取费用，而部分中低端智能手机的价格已降入2000元以内，因此如果抛开购买手机的费用，打造"第三电视"的最主要支出就是移动运营商收取的GPRS数据流量费用。目前，中国移动在全国范围内的GPRS数据流量标准费用为0.03元/kB，中国联通则按0.01元/kB计费。另外，两大运营商还根据各省区的情况推出了许多不同种类的GPRS包月服务或套餐收费方式，具体的计费价格用户可直接咨询当地的运营商。

通常来讲，通过GPRS收看电视/电影节目每小时的流量在12MB～15MB之间。以1MB=1024kB计算，按照标准收费计算，中国移动的用户每小时将至少支付368.64元，中国联通的用户至少将支付122.88元。无论选择哪个运营商，这笔费用都不是一般人可负担的。因此笔者强烈建议希望通过GPRS收看电视/电影节目的用户向当地运营商申请开通GPRS包月服务或套餐计费（例如北京移动曾为北京神州行用户提供15元/月的GPRS包月服务）。另外，由于用户在国内

漫游时运营商并不收取GPRS的漫游费用，所以办理包月或者套餐的用户即使在长途旅行中也可放心地收看节目。

二、“第三电视”搭建攻略

现在能通过智能手机实现观看电视节目或点播电影的流媒体播放软件有许多种，比如FondoPlayer、长天流媒体播放器等，但由于一些因素的限制，大部分软件要么播放效果不理想，要么就是受到各种形式的服务限制。目前来说，在完全开放的播放软件中GGTV可实现比较理想的电视节目直播效果，而QQ影院则在电影视频点播方面取得了一定的认可。本文将以笔者的诺基亚3230为例，向大家介绍使用这两款软件打造“第三电视”的方法。

1.随时随地的实况直播——GGTV

GGTV由3G门户网开发（图1），目前该软件的下载和使用均处于免费阶段，用户只需要向移动运营商支付GPRS流量费用，对于拥有GPRS包月服务的用户而言是相当划算的。目前与3G门户网达成合作的包括中央电视台3套、5套、新闻频道和广东体育台、凤凰卫视等9家电视台（图2），GGTV的用户可直接在手机上观看由这些电视台提供的全天24小时的实时电视节目。另外，用户还可通过GGTV采用WAP下载的方式点播流媒体视频、电影、剧场、动漫等节目内容。要使用GGTV，用户必须先通过手机访问wap.3g.net.cn或3g.cn来下载软件。



图1



图2

GGTV的下载安装与设置



在3G门户网的首页选择“电视”链接进入“流媒体频道”



在“流媒体频道”中选择“更多”

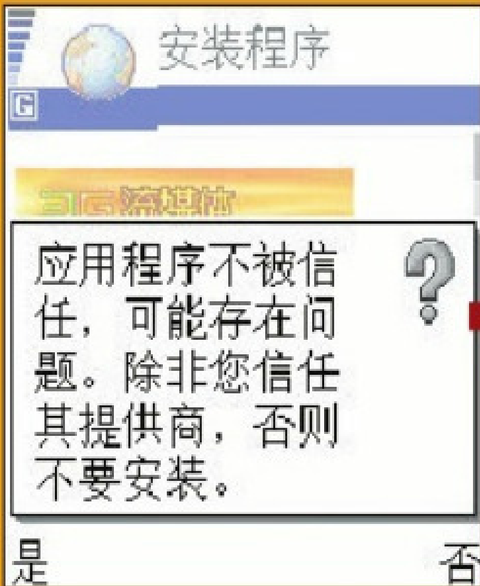


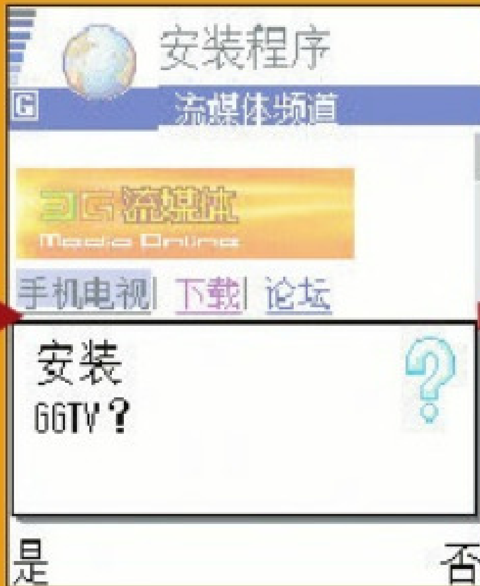
选择“安装播放器”进入软件下载页面





向下滚动软件下载页面，选择与自己的手机对应的软件版本







下载完成之后将自动开始软件安装

GGTV支持的手机型号

操作系统类别	手机型号
Symbian系列	诺基亚：6600
	诺基亚：7650/3650/3620/3660/3600/N-Gage/N-Gage QD
	诺基亚：3230/6670/7610/6260/6620/6680/6681/6682/6630/N70
Smartphone系列	多普达：515/535/565/566/568/575/585/586
	摩托罗拉：MPX100/MPX200/MPX220
	联想P708/大显CU-928/TCL e777/Mio 8390/8870
	O2Xphone Ⅱ /Xphone Ⅱ m
PPC系列	Dopod：696/700/818/828/838/900
	联想：ET-280/ET-560/ET-580/ET-960/ET-980/XP618
	惠普：iPAQhw6828/HW6515/HW6365
	明基P50/戴尔AximX30/康柏3970/熊猫e88/摩托罗拉MPX/O2Xda Ⅱ S/Xda Ⅱ



安装完毕后建议重新启动手机再使用GGTV





打开GGTV后，选择“选项”→“设置参数”为第一次运行进行设置



为了减少费用“接入点”一定要选择为CMWAP类型而不是CMNET类型

如果手机的内存空间充足，不妨将“缓冲区”设置得大一些



图3

安装设置完毕后，在GGTV的主界面选择“选项”→“3G门户”，就会自动转入3G门户网的首页（图3），接下来就可选择自己喜欢的频道与节目了。不过3G门户网在节目选择的流程方面比较繁琐，这里有必要作简单说明。

GGTV的使用方法



通过GGTV进入3G门户网的首页之后，选择“电视”

在“流媒体频道”页面中可直接选择最上方的几个热门电视台的节目，也可选择“更多”来查询其他频道的节目

通常每个频道后面都会显示当前正在直播的电视节目名称，方便用户选择

选定频道之后，就要选择是观看“流畅版”还是“清晰版”

流畅版的画面基本上可满足观赏大部分节目的要求了

清晰版的画面质量较好，但流畅度可能会有所下降

根据笔者的使用经验，一般在网络信号不错的地方，选择“流畅版”缓冲30秒或缓冲到30%以上再进行播放（图4），可连续播放15分钟左右。如果选择“清晰版”则需要更长的缓冲时间，并且在网络速度较差时节目播放中的暂停缓冲次数会明显增加。通常晚上9点以前和白天属于网络繁忙时段，建议大家尽量选择流畅版。部分电视台还提供了比“清晰版”画质更好的“超清版”，选择这种方式不仅会导致频繁地暂停缓冲，几乎无法正常观赏节



图4

目，还会产生大量的GPRS流量。

虽然GGTV号称与电视台同步，但由于电视节目信号首先需要通过服务器转换为符合手机要求的分辨率以及格式，因此会有大约1分钟的延迟，如果选择了“清晰版”等需要较长缓冲时间的方式，这个延迟的时间还会增加。根据笔者的经验，电视剧、新闻类节目以及节奏较缓慢的体育赛事使用“流畅版”的方式就可获得不错的效果（图5），绝大部分情况下无需追求更高画质。另外，由于手机的扬声器普遍素质不高，建议用户使用耳塞以获得更好效果，也不会对周围的人造成干扰。



图5



在某些场合下你可能需要节省手机的电量，或者无法盯着屏幕观看节目，此时不妨将GGTV调整为“静音模式”或“听伴音模式”，可极大地减少GPRS流量。

2.移动电影院——QQ影院

QQ影院是由腾讯公司的手机网站“手机腾讯网”推出的电影点播服务，使用“3G世纪风影院播放器”（QQPlayer）流媒体播放软件观看（图6）。与GGTV相同，QQ影院也是免费的，用户只需要支付观看影片产生的GPRS流量费用即可。QQ影院提供的节目内容包括电影、电视、网络流行视频、动漫共四大类，节目内容多为当前热映的

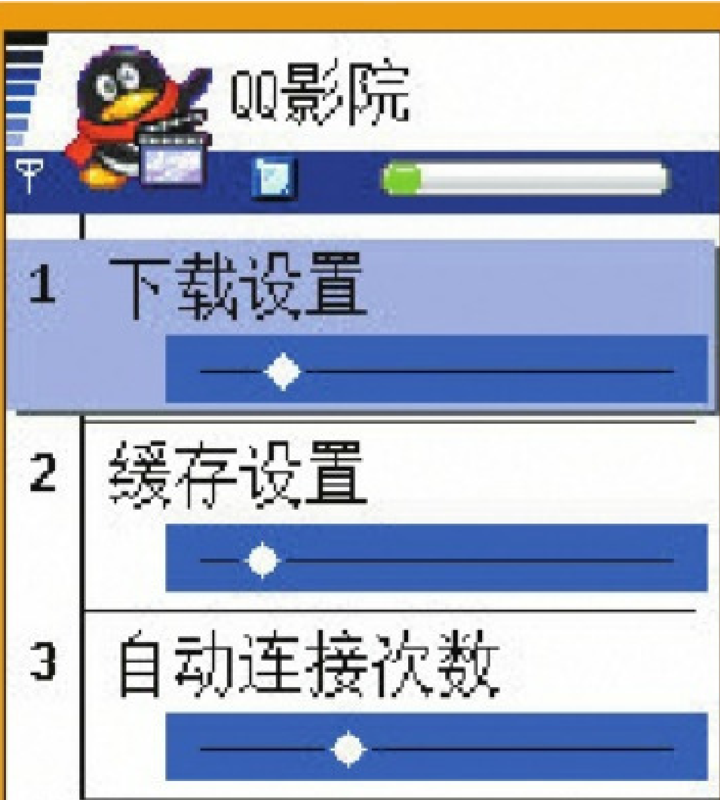


图6

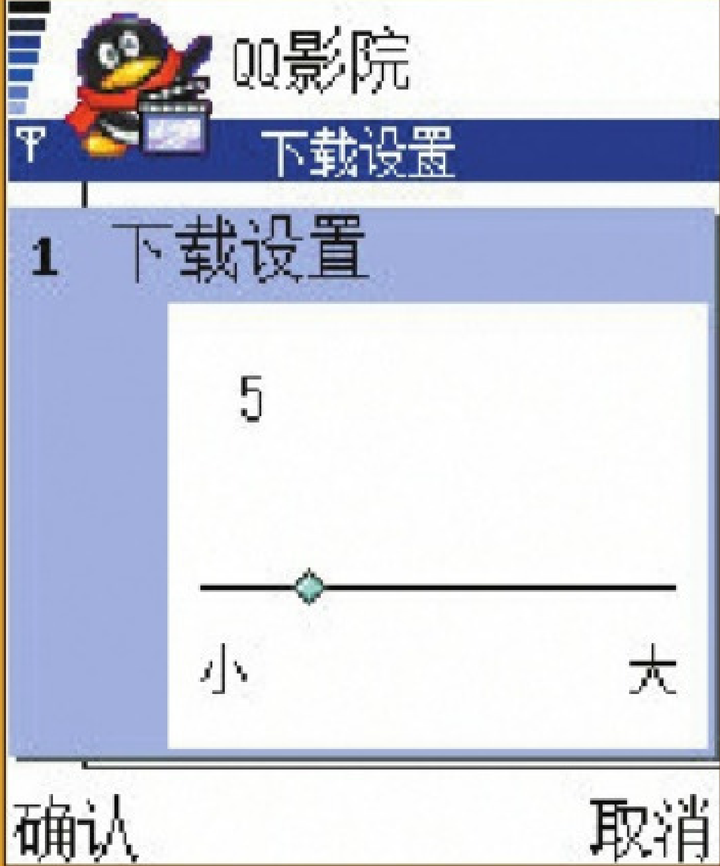


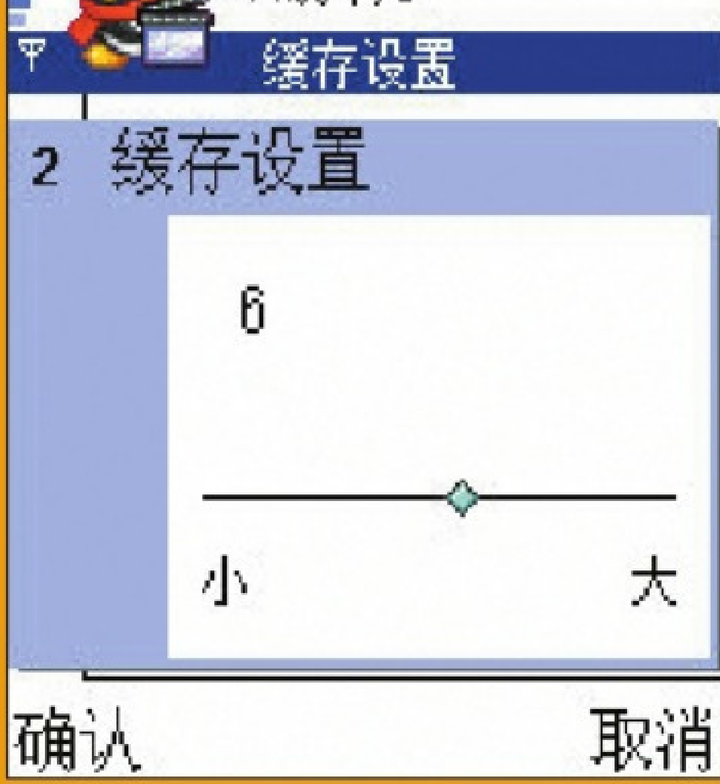
图7

电视剧、动漫作品或电影（图7），同时也收录了相当数量的经典影视作品，比如周星驰系列影片等。QQ影院所使用的3G世纪风影院播放器同样需要用户通过手机访问手机腾讯网（WAP网址：3g.qq.com）在线下载安装。



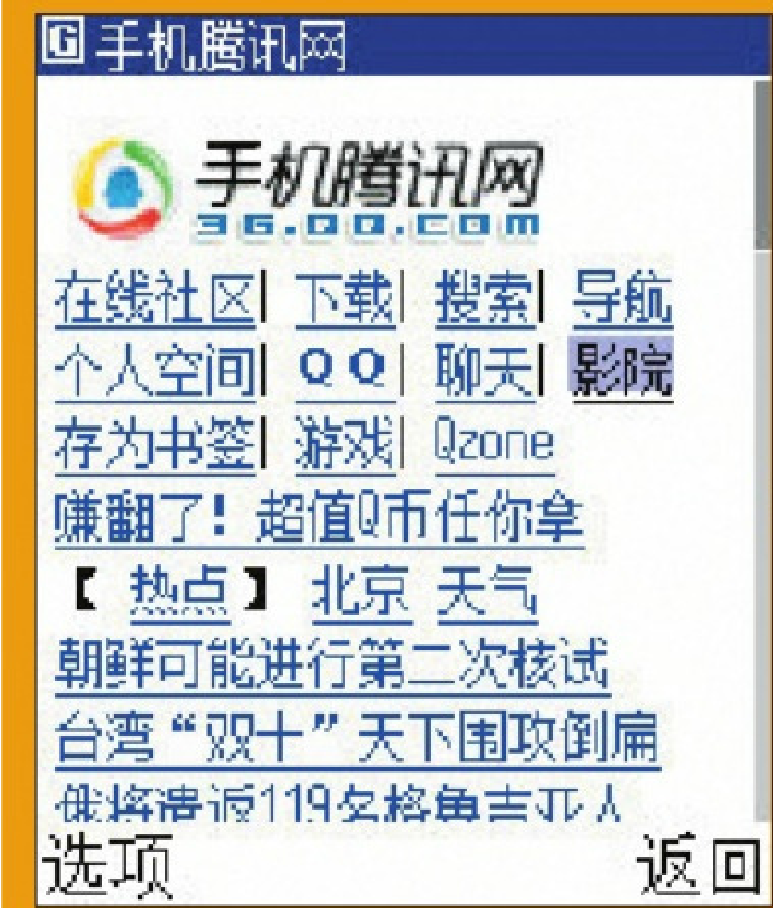
QQ影院所使用的播放器设置要比GGTV简单，它的接入点使用手机的默认设置，因此用户需要在手机的网络设置中修改接入点



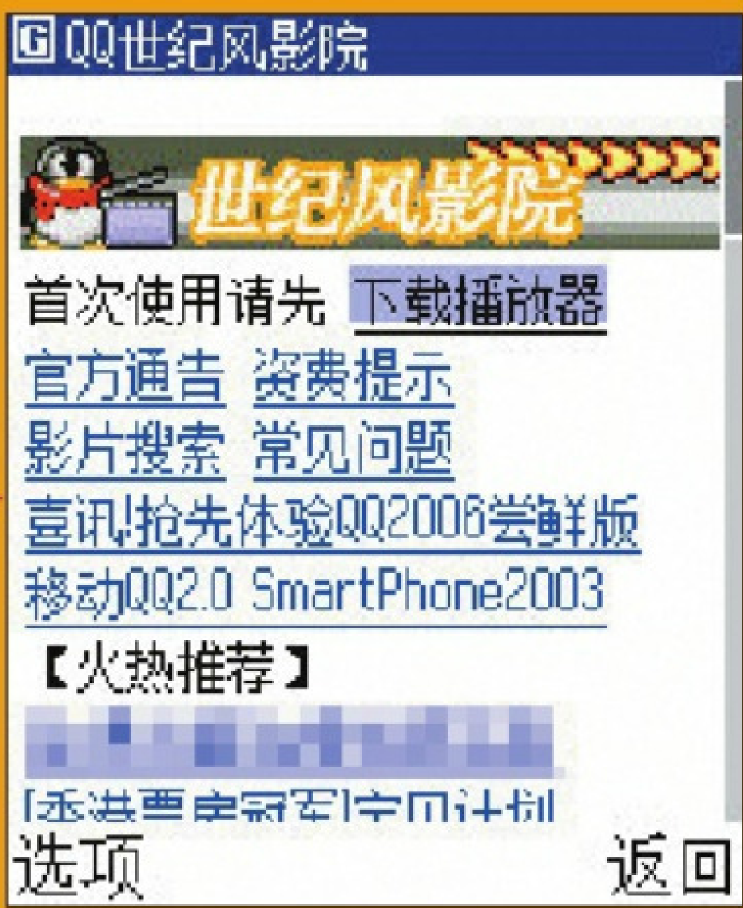


如果手机的存储空间足够，不妨将下载和缓存设置大一些

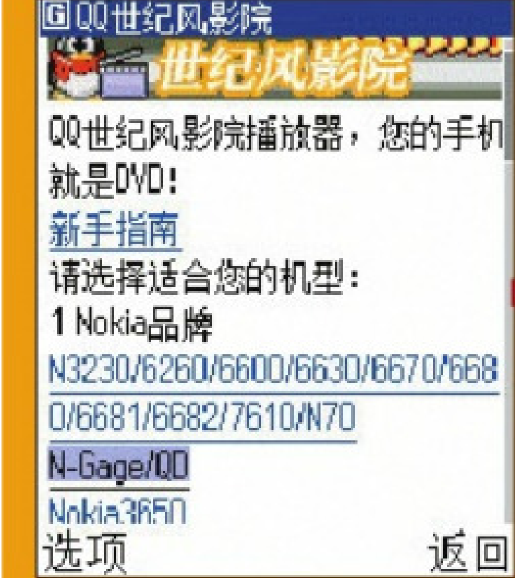
QQ影院的下载安装与设置



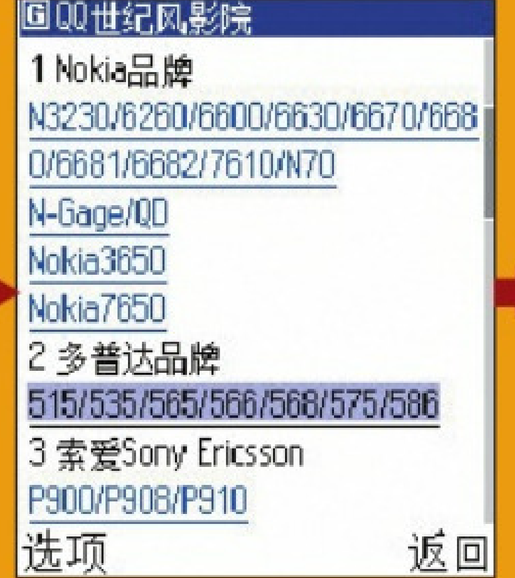
在手机腾讯网主页中选择“影院”即可进入“世纪风影院”页面



在“世纪风影院”页面中选择“下载播放器”



与GGTV类似，用户要根据自己的手机型号来选择相应的版本



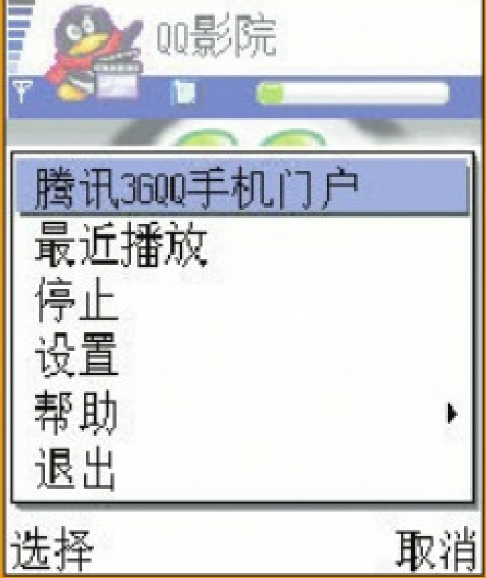
QQ影院支持索尼爱立信以及其他许多品牌的手机是其优势之一



下载完成后会自动提示安装播放器



QQ影院安装之后可直接使用，无需重新启动手机



打开QQ影院后可通过它直接访问手机腾讯网

完成设置之后，直接选择QQ影院主界面中的“QQ影院”就可进入“世纪风影院”页面（下页图8），腾讯的页面规划能力明显要强于3G门户网，用户可快速选择影片开始欣赏。QQ影院提供的大部分节目拥有不错的画面质量（图



图8



图9

9），不过QQ影院没有提供画面质量方面的选择，用户无法根据网络状况在画质和速度之间取舍，未免有些死板。由于QQ影院属于点播服务，因此如何保证用户能以最快的速度找到自己喜欢的节目就显得相当重要了，为此腾讯专门提供了节目搜索功能。

QQ影院的搜索功能



在“世纪风影院”页面选择“影片搜索”进入搜索页面



搜索页面提供“按影片名称”和“按演员名称”两种搜索方式





在搜索页面的下方还设置了“热门搜索词”，用户可直接选择热门搜索词进入相关专题页面，非常方便

需要注意的是，QQ影院目前的兼容性不是太好，如果用户将程序安装在存储卡上可能会出现音画不同步等异常现象。在个别机型上如果出现莫名其妙的错误导致无法使用时，通过调整下载和缓存的设置通常都能解决。

QQ影院支持的手机型号

操作系统类别	手机型号
Symbian系列	诺基亚：3230/6260/6600/6630/6670/6680/6681/6682/7610/N70
	诺基亚：N-Gage/N-Gage QD
	诺基亚：3650
	诺基亚：7650
	西门子：SX1
	松下：X700/X800
Symbian UIQ系列	索尼爱立信：P900/P908/P910
	摩托罗拉：M1000/A1000
	明基：P30
Smartphone系列	多普达：515/535/565/566/568/575/586
	摩托罗拉：MPX220
PPC系列	神达：8390
	TCL：e777
其它	Arima：U300/U308

三、结语

对于目前的手机而言，无论是观看实况电视节目还是点播影片，基本都会处于满负荷工作状态，因此电池电量的消耗速度非常惊人，大部分机型充满电之后只能观看2～3个小时的节目。电池问题已成为手机应用拓展的最大阻碍，因此笔者建议常使用手机观看电视/电影节目的用户尽量准备至少一块备用电池。另外，由于部分手机不支持GPRS双向工作，因此在这些机型上使用GGTV或者QQ影院一类的软件时，会导致无法接听电话和接收短信的问题，所以用户在使用此类软件之前最好先向手机厂商咨询一下。无论如何，类似GGTV和QQ影院的软件是我们最好的选择，在3G到来之前，不妨用它们来提前体验一下“第三电视”的便捷和魅力。P

■晶合实验室 壹分

时尚娱乐新组合
——摩托罗拉L6g和ROKR E2（周杰伦特别版）手机



L6g　ROKR E2

L6g

- 全金属超薄机身
- PTT手机对讲功能
- 功能相对单一，扩展性一般
- 出色的外观设计和合理的价格将使L6g成为时尚一族的新宠

ROKR E2

- 音乐播放功能出色
- 支持标准3.5mm立体声插孔
- 体积较大
- 音质出色且性价比较高的音乐手机

L6g	
网络频率：	GSM/GPRS 900/1800/1900MHz
屏　　幕：	128×160像素
摄 像 头：	30万像素
内存容量：	10MB
存储扩展：	不支持
铃　　声：	24和弦（支持MP3/MID/AMR）
数据传输：	蓝牙1.2/USB
话机通讯录：	共500条
尺　　寸：	113mm×49mm×10.9mm
重　　量：	86g（实测）
附　　件：	样机暂无
参考价格：	1300元
咨询电话：	800-810-5050

ROKR E2	
网络频率：	GSM/GPRS 900/1800/1900MHz
操作系统：	Linux系统
处 理 器：	Intel XScale处理器（工作频率208MHz）
屏　　幕：	2英寸26万色240×320像素TFT彩色屏幕
摄 像 头：	130万像素
铃　　声：	64和弦（支持MP3）
数据传输：	蓝牙（支持A2DP蓝牙立体声）/USB 2.0
话机通讯录：	共500条
内存容量：	约11MB
存储扩展：	SD卡（最高2GB，支持热插拔）
尺　　寸：	106mm×49.5mm×18mm
重　　量：	115g（实测）
附　　件：	样机暂无
参考价格：	2288元
咨询电话：	800-810-5050

虽然L6和ROKR E2的标准版产品都已发布了很久，但按照摩托罗拉的一贯风格，在标准版产品推出之后，会根据不同的应用再陆续推出功能加强的对应版本。本次送测的两款产品L6g和ROKR E2周杰伦特别版就是两款这样的产品。其中L6g是L6的游戏版，类似过去E680与E680g的关系，L6g在单机游戏和手机网络游戏支持方面进行了加强，于2006年10月1日向全国发售（9月份由某手机销售商在个别地区提前进行销售）。ROKR E2周杰伦特别版则是在9月初摩托罗拉与周杰伦正式签约代言后推出，与较早推出的标准版相比，除了配色的变化外，最大的区别在于手机中预置了周杰伦最新专辑中的部分歌曲作为铃声，以及周杰伦的壁纸等。鉴于ROKR E2周杰伦特别版与标准版区别不大，因此我们将评测的重点放在L6g上。





L6g比V3（下、右）更加轻薄

目前为止，L6g只提供金属灰色的产品，相比标准版的白色、粉红以及黑色，金属灰色更能体现L6g全金属外壳的质感。L6g的机身比V3更薄，金属外壳强度较高，机身模具拥有相当不错的精度，各部位结合紧密，没有明显的缝隙，提供了良好的握持感，86g的重量和不足11mm的纤薄机身充分体现了“刀锋”的设计概念。高透明度的耐划痕玻璃保护显示屏不被划伤，增加了产品的耐久度。类似V3的镂刻键盘搭配蓝色键盘背光提供了

出色的视觉效果，在不足11mm的机身上L6g的键盘提供了较好的手感和适中键程已属不易，iTAP输入法对于熟悉摩托罗拉产品的用户而言相当方便。

从产品功能上看，L6g的定位相当明确——500条机身通讯录、飞笺以及PTT（push-to-talk，即按即讲）手机对讲功能。针对那些不求复杂功能而注重实用性的用户，当然这与其紧凑的产品设计不无关系，超薄的机身注定L6g无法集成更多的更强的硬件设备（甚至连存储卡扩展都不支持），也因此限制了功能的扩展。PTT手机对讲功能可为用户提供类似对讲机的群组通话功能，并且没有对讲机的通话距离限制，只要群组中的用户位于服务商的基站覆盖范围内都可方便快捷地进行通话。这项功能对于户外集体活动而言相当便利（但国内移动运营商未提供此服务）。



与V3类似的镂刻键盘



E2侧面的播放控制按键



3.5mm立体声插孔被放置在E2的顶部

在主推的游戏方面，这款产品的用户可通过内置的“我的L6g”栏目中的链接直接下载安装《传奇世界之练功狂人》《梦幻国度之我的宠物》两款手机网络游戏，同时可将手机版《传奇世界之练功狂人》《梦幻国度之我的宠物》中得到的指定宝物兑换成PC版《传奇世界》和《梦幻国度》中的武器装备、经验值以及宠物，并在PC版游戏中使用。另外，手机中还预置了3款轻松的休闲类游戏。测试中L6g对游戏的支持较好，运行速度比较理想，看得出厂家为此进行了专门的优化，遗憾的是，L6g的方向键在部分类型的游戏中使用起来略有不便。总体来看，L6g是一款相当出色的中低端产品，相对较低的价格下提供了时尚的外观设计以及较好的游戏表现，非常适合那些不需要复杂功能的用户。

相对而言，ROKR E2周杰伦特别版则可弥补L6g在多媒体方面的缺憾，内置的130万像素摄像头支持自动、晴天、夜晚、暗光、室内（家）、室内（办公室），以及正负2级曝光等丰富的拍摄模式。同时ROKR E2提供了相当不错的音乐播放功能，支持高达320kbps的MP3以及AAC/AAC+/AAC+ enhanced/WMA等音乐格式文件播放，而且具备诸如低音强化、摇滚、高音强化、音质加强和音质减弱等5种音效。通过手机左侧的音乐播放键用户可将手机当作MP3播放器来操作，相当方便。实际测试中，这款手机的音质表现较好，解析力表现较突出，遗憾的是，即便我们将音效设置为“低音强化”，E2的低频表现依然较弱。另外，播放MP3时的数码味较重，整体而言，E2音质接近中档MP3播放器的水平。另外，这款产品还支持MPEG4/H.263（影片重播）和3GPP Real 6影片串流（MPEG4/RV）的播放，还提供了可存储30个频道的FM功能。值得一提的是，E2采用了标准的3.5mm立体声耳机插孔，用户可自行更换耳机，相当方便。



SD卡插槽位于E2的机身右侧，支持热插拔，但不支持MMC卡

■晶合实验室 别理我

低端滑盖 ——明基西门子AL21手机



- 采用滑盖设计（在低端市场）
- 外观设计不错
- 速度较慢
- 总结 对于那些不想投入太多资金，又想尝试滑盖手机的用户，AL21是个实用的选择

网络频率：	GSM 900/1800/1900
屏　　幕：	6.5万色TFT屏幕
摄 像 头：	无
铃　　声：	32和弦铃声
媒体格式：	MIDI/IMY/WAV
连接方式：	WAP 1.2.1/GPRS Class8
尺寸/体积：	86.8mm×45.8mm×19.2mm
重　　量：	79g（实测，含电池）
附　　件：	说明书/旅行充电器/保修卡
价　　格：	1080元
咨询电话：	400-888-5656


后盖接缝不是很严密

和大哥SL75相比，售价不足千元的AL21看上去明显“简朴”不少。AL21采用经过磨砂处理的塑料机壳，质感一般，拿在手里比较顺滑。手机的制作工艺一般，电池盖背部甚至有一侧无法完全盖严（不排除个体原因），最后我们用“暴力”将缝隙强行消除，用户在选购这类低端产品要注意检查。外形上，AL21延续了西门子圆润灵巧的风格，无论是质量还是尺寸，都非常适合女性用户，它拥有黑色和红色两款，我们拿到的是黑色版本，喜欢红色的读者可登录官方网站（http://www.benq.com.cn/products/xml/AL21.xml）查看红色版本样片。

AL21搭载一款6.5万色分辨率为130×130像素的1.5英寸TFT液晶屏，色彩表现尚可，亮度也比较高，但由于分辨率的原因，视觉效果一般，画面看上去没那么细腻。液晶屏下方是4个导向键以及环绕其周围的4个功能键，推开滑盖，白色背光下的银色键盘看上去很漂亮。不过键盘底部的“*”“#”按键有些内凹，使用起来有些别扭。



和SL75（左）相比，EL21机壳用料明显要低一档次


“*”“#”按键位置操作起来比较别扭

由于定位于入门市场，AL21只提供了有限的功能，但涵盖日常的手机功能。手机菜单为9宫格动态图标菜单，支持数字键快速选取，凭心而论，操控界面的美工设计的确不太成熟，可看出明基想融入自己的风格，但这需要时间。厂商为手机提供了4种配色方案，32和弦铃声可支持MIDI、IMY以及WAV，比较遗憾的是不支持流行的MP3，短信、来电以及闹钟均共享手机内的铃声库，这一点比较人性化。

手机支持Java扩展，可通过网络下载软件或游戏，不过其速度就不敢恭维了，当然我们对这类低端机型也不必有过高要求。它的一些内置小功能如阴阳历转换、汇率换算、秒表、倒计时日历、计算器、语音命令……显得更实用一些。AL21为用户存储Java、图片、铃声提供了1.5MB内存空间，具备简单的扩展能力。AL21使用600mAh锂电池，厂商标称的通话/待机时间长达300分钟/220小时。



设计精巧的电池

■晶合实验室 狂暴鸭

“倍”有面子——爱国者月光宝盒F958 MP3播放器



可通过SD卡进行容量扩展

499元便可获得512MB容量的版本，性价比较高

耳塞过于注重外形，在音色表现上有所欠失

结论 F958在设计上有着很多独到的地方——高亮液晶屏幕、少见的解码芯片、出色的按键手感、多项实用的功能、可自行扩展的内存容量等，如不介意它稍大的体积，必然会成为中低端MP3市场中的杀手

容　量：	512MB/1GB
文件格式：	32～320kbps MP3/WMA/WAV/AVI
显 示 屏：	2.0英寸TFT液晶屏幕（分辨率为220×176）
接　口：	Mini USB 2.0/耳机接口/Mini SD卡
尺　寸：	80.8mm×45.4mm×14mm
重　量：	41g（实测，不含SD卡）
附　件：	耳机/USB转Mini USB接头/挂绳/使用说明书/质保卡
价　格：	499/699元
咨询电话：	800-810-7666

月光宝盒F958是爱国者新近推出的闪存式MP3播放器，外表延续了F系列的设计风格：洁白无暇的外壳钢琴烤漆、银色的按键、圆润的流线边角，使机器摆脱了冰冷的触感，更显乖巧。在各个厂商祭起价格的大旗、琢磨怎样才能有效控制成本时，爱国者仍在外形设计、模具开发、按键手感等方面保持了一定的水准，也许这便是爱国者发展至今的生存之道。

F958搭载一块2英寸26万色TFT彩色液晶屏幕，分辨率高达220×176，屏幕的亮度指标也相对高于市场主流产品。据厂家资料显示，屏幕亮度可达到200流明，已是MP3液晶屏幕中的佼佼者。内部采用的Rock chip（瑞芯微）RK2606芯片，可直接支持AVI格式Xvid编码视频文件，并达到20～24帧的播放效果。互联网中丰富的Xvid编码的AVI视频文件也为用户使用该产品带来了便利，免去了自己漫长的压缩时间。屏幕的下方是该机主要控制按键区，常见的5维导航键与2个功能按键涵盖了F958所有的操作。出色的按键手感源于它采用一般手机采用使用的塑胶+硅胶（俗称P+R），这类按键的显著特点是防水、防潮、精致、耐用。且由于硅胶的物理性能，按键在操作时手感更加温和而富有节奏。

干净的机身侧面，除了电源开关外，唯一值得注意的地方便是最大可支持2GB容量的Mini SD扩展插槽。在保证性价比、控制成本的同时，利用外接SD卡进行扩展，提高MP3的存储容量，不失为一个聪明的选择。在SD卡的传输速率上，F958的表现比较有趣：读取可达到平均7MB/s左右的水平，而在写入时，尤其在拷贝体积较小的文件，竟然连1MB/s都不到。

主流MP3所应具有的功能在此不多作介绍，额外增加的卡拉OK功能可将录制的声音与音乐结合，创作属于自己的歌曲，算是录音功能的一个小小的扩展。F958支持全双工模式，可在浏览图片或者电子文档的同时欣赏音乐。背部的小扬声器虽然表现一般，但在某些时候还是有一定的用武之地。

标配的耳塞在音质表现上并没有过于突出的地方，整体更加趋于中性，F958低频下潜缺乏力度，而中频声音略为偏暖，并不是十分饱满，但有着良好的细节表现力，高频部分控制得较好，可满足一般用户的视听感受。内置锂离子电池提供8小时左右的MP3播放时间（如进行视频播放，时间会有所缩减），对于经常外出游玩的用户来说，略显不足。P



机身上标识明显的MINI SD插槽



与机身搭配和谐的耳机，外观上下足了功夫



屏幕实际显示效果，没有白白浪费2.0英寸的大“面子”

手机网游《海神》新手生存法则

适用机型： 诺基亚S60、S40，索爱W、K、P系列，摩托罗拉V、E、A系列等200款机型

收费价格： 8元/月

下载方式： 编辑短信800发送到500566下载客户端或手机访问http://bang.cn/lots

作为手机上第一款大型航海游戏，《海神》更讲究探索和发现乐趣，上手时略有一定难度，因此今天特为大家奉上几点入门心得。

基本要点：

1.新玩家不要带太多的钱上路。带的钱越多，损失就越大，不用的装备存放在家里。

2.不要逞能，不要被比自己级别高很多的怪或玩家刷到，先尝试逃跑。

3.3级前不要盲目买船和装备，省着点用。

4.学会求助，除了在市中心的新手村学习，也要学会用聊天系统向老玩家提问。游戏中点*键呼出全屏聊天页面，点#键呼出聊天输入页面。

5.记住自己走过的路。游戏中按数字键9，呼出航海坐标。到达一个陌生的城市，要习惯查看坐标，记住一些对自己很重要的信息，比如：贸易城市的位置、可攻击怪物的位置。



入门赚钱法则：

1.在中国出生的商人：把广州的荔枝卖到长崎，同时把长崎的白金带回来。一来一回你就会赚到你生命中的第一桶金了。

2.在阿拉伯出生的商人：把这里的犀角卖到马沙华，再在那里带一些象牙回来。这是一个保赚不赔的航线。

3.在印度出生的炼金师：3级前先在近海寻找发现物，一旦有所发现就可获得经验和金币，回到港口的炼金房里去申报发现物又可第二次获得经验。到4级时，有两万以上的金币，就可去南亚的邦加买四速的小炮艇，再去商店配一门臼炮，就可去更远的地方了。



炸弹人竞技场

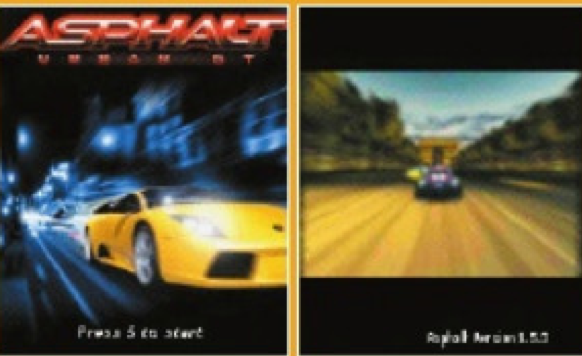


适用机型： Symbian60系统——NOKIA 3230、N70，Samsung SGH-D730，Panasonic X800等

下载地址： http://play.younet.com/attachment.php?id=16546

这也是一款以炸弹人为主题的经典游戏，游戏画面精细，运行流畅，拥有多种游戏模式，如死亡竞赛、抢旗、团队比赛等。游戏的节奏很快，很容易让人着迷，设置上十分详尽，并且支持蓝牙对战。

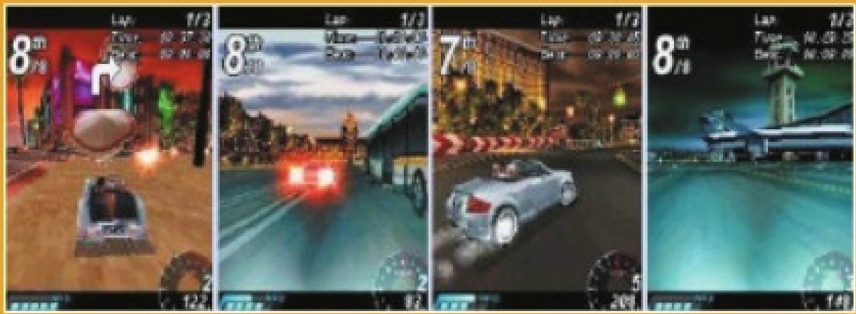
都市赛车完整版



适用机型： Symbian60系统——NOKIA 3230、N70，Samsung SGH-D730，Panasonic X800等

下载地址： http://play.younet.com/view.php?tid=8532

这是一款Gameloft出品的S60平台上的经典赛车游戏，网上提供下载的地址很多，可是提供完整版下载地址的却很少。游戏有竞速赛、时间赛、自由比赛等模式，最大的卖点是进化模式。在这里，你必须赢得各种比赛，更换各种汽车零部件，让自己的车性能越发强大。从大众New Beetle RSI到Diablo GTR（兰博基尼），各种车型会让车迷过把瘾。



■北京 Leexp



编外杂谈

十一长假去了大连，远离北京的尘嚣，看着中秋的明月，享受着习习海风，心里一片平静。

不过互联网上就不太平静了。

国内的互联网从未这么热闹过，“流氓软件”自出现后便受到了越来越多人的抵制，现在“流氓软件教父”也弃暗投明率领360安全卫士处于反流氓软件的最前列，主要针对的就是其一手制造的“3721上网助手”（现在是“雅虎助手”）。因此很多人怀疑其动机，毕竟只要掌握了指定谁是流氓软件的权力，其他软件公司也就唯马首是瞻。不过目前看来，360安全卫士本身还是很好用的，暂时也看不到有什么不良动机。

雅虎助手声称自己并非流氓软件，笔者短时间试用也未发现有流氓行为，不过作为一款插件占用IE工具栏和系统资源自是难免。虽然有消息称雅虎助手会妨碍360安全卫士运行，但至少笔者使用的版本并未发现有此特性。目前两家各执一词，宣称对方软件会对自己的软件运行造成影响，属于流氓行为。而真实情况确是扑朔迷离，劳累的只是用户，不仅要接受各种消息轰炸眼球，还要将电脑贡献出来作为各方交战的战场。

其实一款软件是不是流氓软件，并不是某一家机构做出决定的，这个应该将决定权留给广大用户。此外，也应该给其改过自新的机会，难道教父都能弃暗投明反倒自己原来旗下的软件就不能了？至于流氓软件的解决之道，应该通过法律解决。目前国内还没有完善的法律，不过本人以为如果任何单位和个人都可针对软件的流氓行为起诉，那么流氓软件将自我消亡。

另一方面，反流氓软件联盟一直在起诉各种目前可以说被网友公认的流氓软件，虽然这个组织仍有炒作的嫌疑，但毕竟有益于广大用户的权益。按目前形势估计，在经过一段时间大的调整之后，流氓软件将像传统文件病毒一样，虽然不会完全消亡，但只能生长于阴暗之处，不会像现在这样泛滥了。

当然业界也有好的形势。年底到了，各种软硬件厂商都准备在这个黄金时间发布2007版新产品以迎接新的一年，Vista、Office临近了，各种应用软件的Vista平台版也会跟着出现，新版本总会有或多或少的更新，值得期待，当然也得花不少银子。

星尘
E-mail:stardust@popsoft.com.cn

山雨欲来风满楼





不走寻常路 试用Mac OS和Suse Linux

■广东 GZ

编者按：我们已习惯了Windows带给我们的方便与舒适，但毕竟使用了这么久，一点新意都没有，总让人没有激情。虽然Vista就在眼前，但看来看去除了变得漂亮点外，实际上还是原来的架子。也许，你该尝尝新鲜玩意儿。

Mac OS X.X86 10——Fans众多

苹果公司自从转换为X86处理器硬件平台，其Mac OS X.X86的主版本由10.4.1一路攀升至10.4.7，已能在普通PC上相对完美地运行。如果不考虑苹果公司刻意设置的安装限制，对于PC平台而言，Mac OS X显然是Windows的有力对手。许多个人用户甚至对照X86苹果机采购PC硬件，从而DIY出完美执行Mac OS X的PC机。

一、安装环境——成熟而便利

Mac OS X.X86 10.4.7和Suse Linux Enterprise 10的安装极为成熟，都是支持网络的完全图形预安装环境，可以说任何级别的用户都能极轻松地完成两者的安装。它们远远超越目前主流Windows XP的安装环境，事实上，微软在Vista中才真正实现完全图形的预安装环境。



图1



图2

Mac OS X的安装启动后就会提供多种语言以供用户选择（**图1**），此后的安装过程则会使用用户选择的语言环境（**图2**）。不过，不同于Windows操作系统，Mac OS X本身是个多语言环境的操作系统，用户可随时切换操作系统语言GUI，系统能支持的本地化语言数量取决于用户安装时的选择（**图3**），而Windows操作系统直到Vista中才开始尝试分离语言包。



图3

Mac OS X预安装环境其实是微型图形操作系统（**图4**），可简单理解为类似Windows PE环境，因此用户在Mac OS X的预安装环境下能完成大量工作（**图5**）。例如查看计算机安装的软硬件系统概述（**图6**），检测配置当前的网络连接环境（**图7**），或者使用终端完成更为复杂的任务（**图8**）。当然最重要的是，用户能完成系统安装中最复杂的部分——硬盘的分区工作，Mac OS X的图形环境使得硬盘分区变得极简单轻松（**下页图9**），以往需要用户键盘操作的工作只需鼠标点选即可完成，而Windows操作系统同样直到Vista才开始使用图形分区工具。



图4



图5

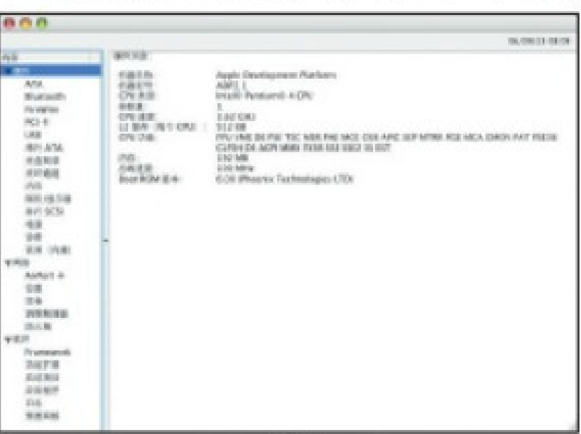


图6

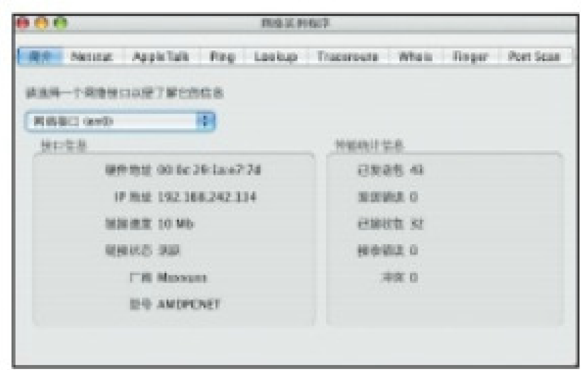


图7

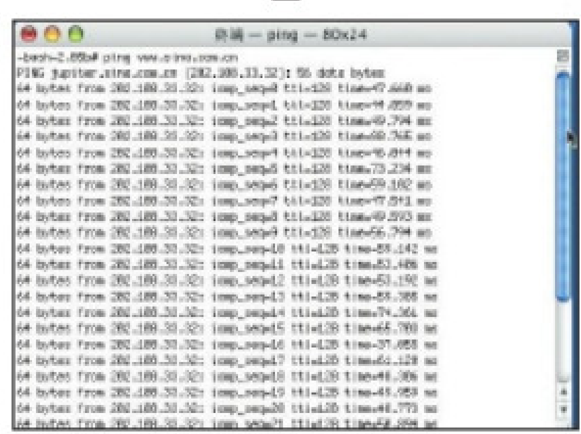


图8

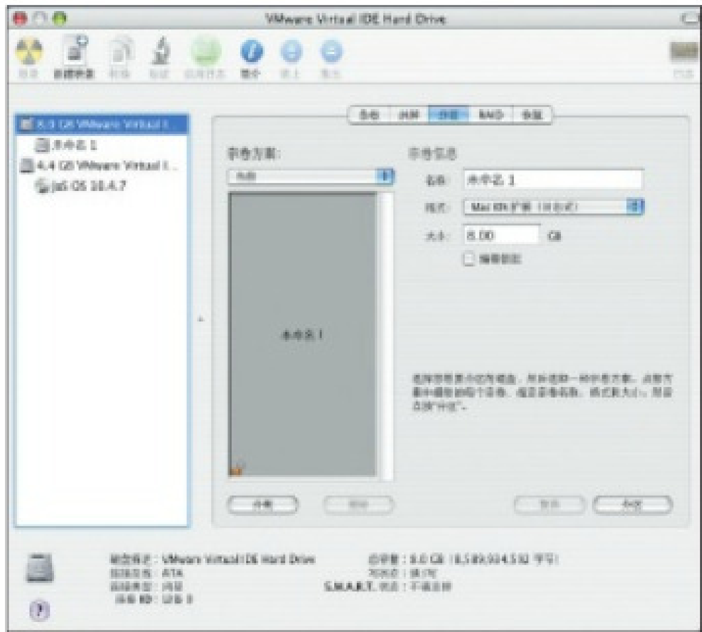

图9


图10

由于苹果机属于高度定制的硬件平台，Mac OS X安装过程中需要用户做出的选择并不多，值得注意的是，在安装类型的选择中，点自定按钮可切换到安装文件选择界面（**图10**）。如果用户取消打印机驱动以及不需要的本地化语言支持，可节省大约3GB的磁盘安装空间，当然还有安装文件拷贝花费的时间（**图11**）。Mac OS X的文件拷贝工作


图11


图12



图13



图14



图15


图16

进程是清晰可见的（**图12**），所有文件拷贝完毕后计算机会重新启动，此时安装工作并没有完全结束。第一次启动Mac OS X时用户还需要完成若干设置工作，其主要内容是系统账户的设置（**图13**），以及Apple ID的登记注册，没有Apple ID的用户可在此申请60天的.Mac试用（**图14**）。所有设置工作完成后Mac OS X也就完成了系统安装（**图15**），不过用户进入Mac OS X会发现系统仍然是英语界面（**图16**）。此时点击Dock停靠栏上的“System preferences”并启动其中的“International”组件，使用鼠标将Language面板左侧中的“简体中文”拖放到第一列位置（**图17**），然后切换到Input menu面板中，勾选所需要的简体输入法（**图18**）。设置完毕后并不需要重启计算机，用户只要注销当前账户并重新登录（**图19**），就能见到熟悉的简体中文界面（**图20**）。


图17

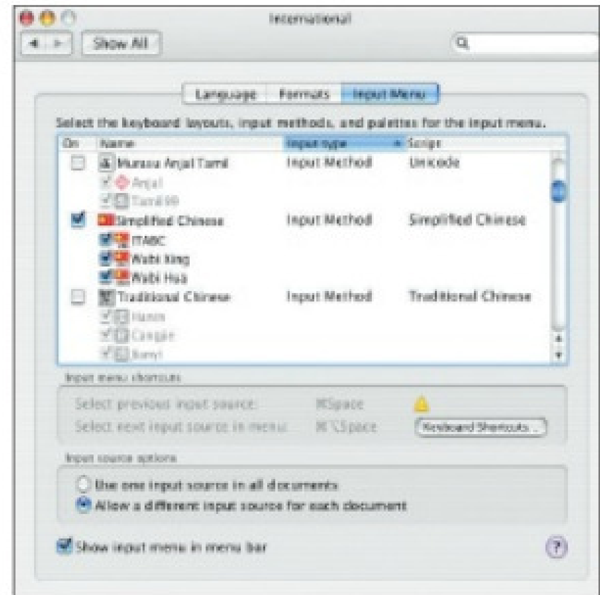

图18



图19


图20

二、桌面环境——绚丽而典雅

Mac OS X和SLED的桌面环境相对于当前Windows系统，无论是界面美观还是管理效率都占据着压倒性的优势，尤其是SLED异军突起的桌面绚丽特性，可完胜当前任何一款桌面操作系统，甚至包括还未发布的Windows Vista。

Mac OS X的主题界面外观被称作“Aqua”，即水属性清澈界面，128×128图标搭配华丽而且实用的Dock（**图21**），桌面不仅看上去透明动感，而且操作会引发很多特别的视觉过渡效果。Mac OS X的漂浮对话框（Sheet）从窗口标题栏下方滑出，由于其半透明特性使得它们看起来似乎像是漂浮在文档窗口上，也很好地诠释了它们之间的依附关系（**图22**）。而且苹果很



图21



图22

好地修正了下面的窗口会跑到上面来的问题，因此Mac OS X中并没有Vista毛玻璃窗口所遇到的困扰。


图23

此外，Mac OS X中相当于Windows任务栏的是Dock，但Dock要比Windows任务栏美观强大得多，它在Mac OS X系统中起着举足轻重的作用（**图23**）。Dock除了可快速启动应用程序外，最重要的是负责应用程序间的切换，以及文件夹窗口的管理。点击Dock中的图标，被点击的图标就会上下跳跃，随后打开对应的应用程序，该程序图标的下方随即出现一个小三角，它使用户能轻松判断应用程序是否正在运行）。当应用窗口最小化时，窗口会像阿拉丁灯神回到神灯里一样轻烟似地落入Dock栏中（**图24**），用户若要切换到应用程序界面，只需在Dock中点击对应的应用程序图标，或者按“箭头下+Tab”键从左至右切换运行的应用程序，也可按“箭头下+Shift+Tab”键从右至左切换运行的应用程序（**图25**）。

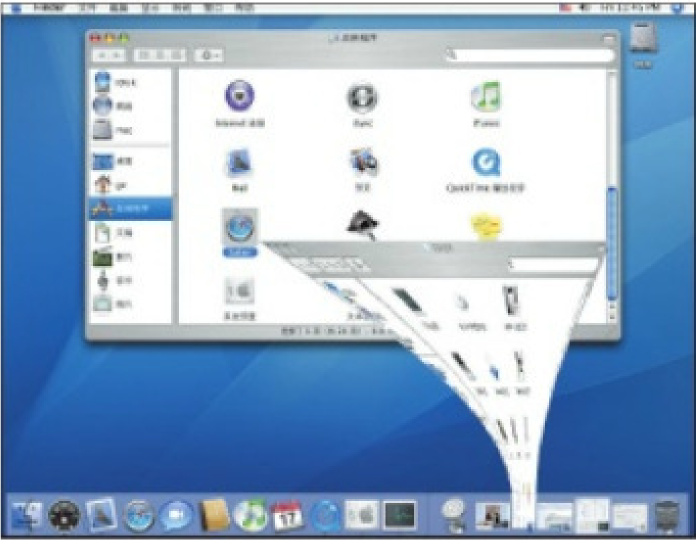

图24


图25

Dock任务栏的图标也是可定制的，用户只要使用鼠标拖放，就能让Dock的图标像烟雾一样在桌面上消散或添加，当用户添加项目图标后Dock会随之加长，如果达到屏幕的边缘，Dock中的图标就会自动成比例收缩，以容纳下所添加的项目（**图26**）。打开“苹果”菜单中选择“Dock”项，用户在“Dock预置”窗口中能定制更多的应用功能和视觉特性，例如调节Dock大小、放大比例、桌面位置、缩放比例等（**图27**）。Mac OS X桌面环境最重要的特点是动态特效，例如用户在拖放Dashboard构件时的水波纹效果，窗口最小化时的“Genie”效果等，这些都由苹果公司推出的两种图像引擎作为支持。其中Core Image图像处理技术能利用可编程的GPU工作，利用显卡的性能进行图像处理操作从而释放CPU时间，并提供一个插件类型的架构用于存取滤镜、过渡和特效包，而且不仅可应用在静止图像也可应用到视频。不过Core Image也需要一块DirectX 9级别的显卡，对于更低级别的显卡，苹果准备的是Quartz Extreme图像处理技术。Quartz Extreme可结合现今显卡OpenGL的性能与Quartz 2D窗口合成系统的视觉质量，同样也可表现出大量特殊的图形处理效果，而它仅仅只需要GeForce2 MX级别的显卡。


图26

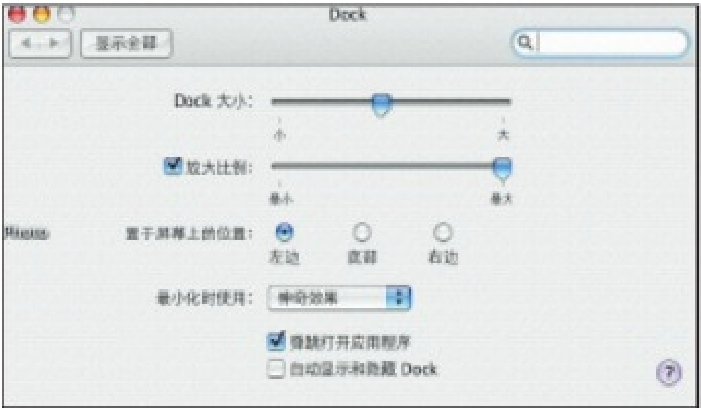


图27

Mac OS X拥有令人兴奋的Exposé和Dashboard桌面管理功能，当用户打开多个窗口时，Exposé能让用户瞬间找到需要的窗口，只用敲击F9键，Exposé就会立刻在桌面上平铺显示所有已打开的窗口，缩小它们的比例并将它们整齐地排列好，这样用户一眼就可查看每个单独视窗的内容（**图28**）。敲击F10键，Exposé会立刻平铺显示当前窗口同样内容的所有同类窗口，同时会让所有打开的其他应用程序视窗淡出为灰色阴影，用户就可迅速在大量同类工作窗口中切换（**图29**）。敲击F11键，Exposé会将所有打开的窗口放置在桌面边缘，以便用户立刻可返回桌面进行操作，只有再次敲击F11键即可恢复所有隐藏的窗口。此外，即使桌面没有任何窗口，只要敲击F12键，桌面就会出现一组被称为Widget（构件）的全新辅助型应用程序，这些构件可在屏幕上迅速弹出好像一个仪表盘（**图30**），这就是基于Exposé引入的Dashboard，它能帮助用户即时了解像股价、天气预报、航班跟踪、度量单位、汇率和电话簿等信息。Dashboard以HTML和JavaScript这样的标准网络技术为基础，因此第三方开发人员可轻松创建新构件，以便用户添加到其Dashboard上。Exposé和Dashboard功能不仅将

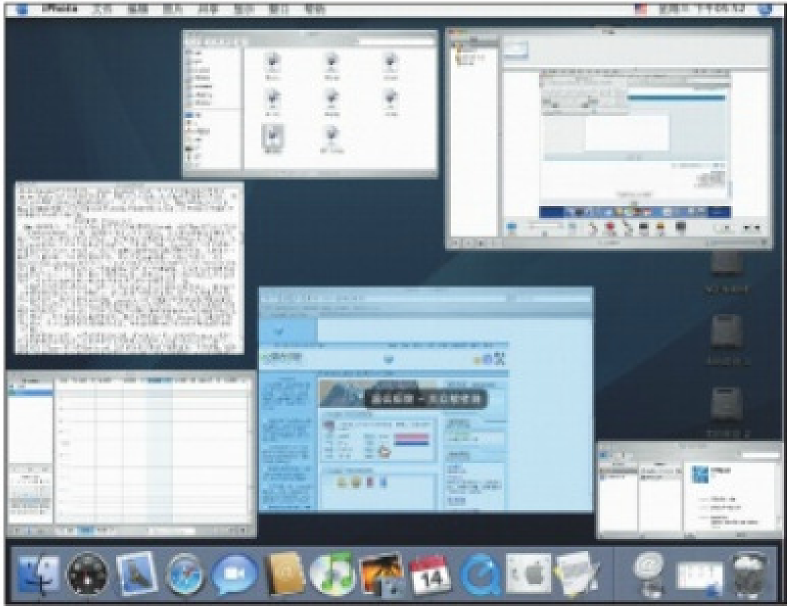

图28


图29


图30

桌面装点得丰富多彩，显然也使得用户的桌面管理变得异常轻松。

三、数据管理——强大的桌面搜索

Mac OS X和SLED的数据组织管理跟Windows操作系统有根本区别，Mac OS X的内核是Darwin子集——基于UNIX操作系统BSD，而SLED的内核也是源自于UNIX操作系统，两者的文件结构和组织更加近似，因此功能和性能也都非常接近。

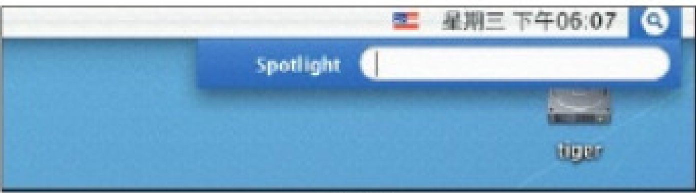

图31


图32

Windows的用户恐怕需要一点时间才能了解Mac OS X的数据组织方式，不过即使完全不了解的用户也不会有任何困扰，桌面搜索技术Spotlight将轻松解决文件查找的问题。事实上，Spotlight在整个系统中无处不在，包括开始菜单、任务栏托盘及Finder等工具窗口（**图31**）。通过Spotlight用户能轻松检阅到计算机中所有内容，文件、邮件、联系方式、图像、日历以及应用程序一目了然。用户无需知道需要的文件究竟存储在硬盘哪个位置，只需在搜索窗口输入自己记得的任何内容，创建者、文件名、文件的任何元数据，甚至文档中的词语，都可搜索到相关的结果，当然用户输入的信息越多，搜索结果也就越准确。Spotlight搜索是动态即时的，当用户开始键入搜索词语之时，搜索结果便开始呈现（**图32**），而且几乎是在输入关键字的瞬间就显示相关结果，而不是需要用户敲击Enter键之后等待搜索结果的出现，这种惊人速度源自于Spotlight后台对文件进行迅速准确的索引。当计算机的文件数据有任何变动，比如添加文件、接收邮件甚至输入联系方式，Spotlight都会自动更新它的索引以保证检索结果的精确。


图33

也正是由于Spotlight拥有极高的速度和灵活性，Mac OS X出现了组织文件的新方法，就是将每次检索的结果保存为一个智能文件夹（**图33**）。它基本类似于Vista的虚拟文件夹技术，当用户从计算机中添加或移去文档时，智能文件夹将自动进行更新。智能文件夹包含的文件是按照搜索条件集合起来的，而不是依据实际的位置，所以同一个文件可出现在多个智能文件夹中，而且不需从系统内的原始保存位置移走。

四、系统功能——强健而高效

Mac OS X和SLED的系统功能管理设置跟Windows操作系统一样简单，不同的是，Mac OS X保持着一贯的简洁高效的风格，而SLED的系统功能风格则尽力向Windows靠拢。相同点是，两个操作系统都拥有强健的系统功能，在性能超越的同时不断提高人性化和友好度。


图34


图35

正如上文所言，Mac OS X的系统预置工具就停放在桌面的Dock上，用户能轻松地进入系统功能的设置面板（**图34**）。很显然Mac OS X的系统预置非常简洁，寥寥十几项就包含大部分系统功能的管理，而且所有功能设置项目都非常简单友好，即使是普通用户最为头痛的网络设置，在Bonjour网络连接帮助下也异常简单（**图35**）。


图36

更棒的是，Bonjour完全支持微软的Active Directory，也就是说用户可方便地整合Mac计算机到Windows网络环境，苹果计算机和Windows计算机连接变得异常简单（**图36**）。当用户在基于Windows的网络环境中添加Mac计算机后，对于其他Windows网络用户来说，Mac和Windows电脑没有任何区别，用户可轻松地共享Mac的文件和打印机资源，这个功能称为“面向Windows的个人文件服务”。网管可用和其他Windows用户相同的密码认证系统在远端的Windows服务器上存储Mac计算机的本地目录，而不用关心用户的网络究竟是如何建立的。


图37

对于Mac用户同样也能轻易获取Windows电脑的共享资源。事实上，Bonjour的管理设置远比Windows方便，VPN、PPPOE、代理全部都集中在一起，只要鼠标拖放，就能决定哪个网络连接为自己的首选Internet连接，其他如防火墙、Internet共享的管理效率都要超出一筹。不必担心Mac OS X系统预置的功能设置项目不够，


图38

大量的系统工具都放置在实用程序子文件夹内，它们能给熟练用户提供更有效的帮助（上页图37）。例如活动监视器工具，也就是类似于Windows操作系统的任务管理器，用户同样能轻松了解系统资源占用情况，完成进程管理工作（**图38**）。

五、应用环境——完善

Mac OS X和SLED的应用环境跟Windows的差距肯定会让用户牵挂，虽然作为高度定制的计算机软件平台，两者自身附带的软件覆盖了各个应用层面，而且第三方也提供了足够的应用软件支持，但真正的质量差距主要表现在娱乐和游戏方面。当然应用软件绝对数量方面两者远逊于Windows环境，但处于狭义市场的应用安全优势则又扳回一程。

Mac OS X系统本身就附带了相当完备的应用软件，它们统一放置在应用程序文件夹下。其中面向普通桌面用户基本分为两套：一套是互联网服务和文本处理，包括日历行程软件iCal、互联网浏览器工具Safari RSS、电子邮件软件mail、视频会议软件iChat、移动设备同步软件iSync、互联网账户.Mac等（**图39**）；另一套为多媒体和图像应用，包括DVD播放软件Apple DVD Player、图像浏览软件iPhoto、多媒体播放软件QuickTime（**图40**）、音乐播放软件iTunes等。因此，利用Mac OS X附带的应用软件，能基本解决用户上网、娱乐和简单工作的需要。

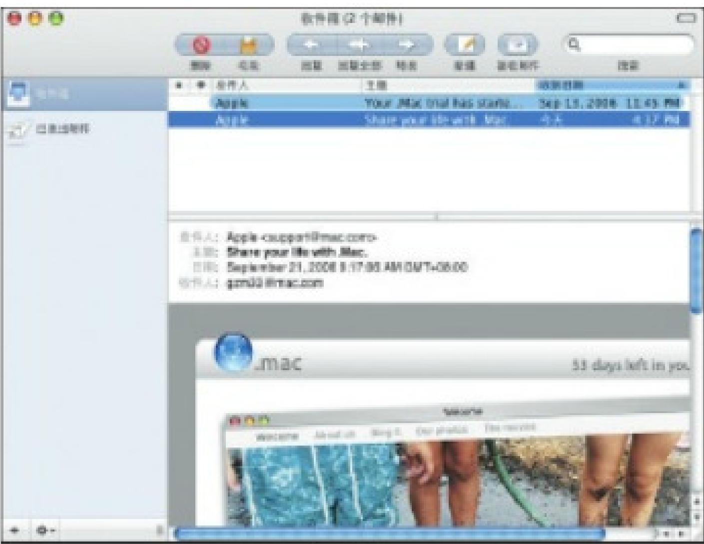

图39



图40



图41

当然，实际使用起来这些还远远不够，不过苹果平台也有一大批传统的第三方工具软件，例如微软的办公套件MS Office、Adobe的图形处理软件Photoshop、数据库开发软件FileMaker等，虽然这些软件都是针对苹果的PowerPC平台开发，但在Rosetta技术支持下，大多数也能在X86平台的Mac OS X上顺利运行（**图41**）。第三方苹果应用软件有3种发布形式，分别是.app、.pkg及VISE形式，系统也会启动Installer管理软件进行安装，其过程和Windows安装没有区别，用户的主要工作只是指定安装文件夹（**图42**）。



图42


图43

其实Mac OS X的软件并没有像Windows软件那样的安装概念，安装过程只不过是简单的拷贝文件而已，因此应用软件的卸载更加简单，实际上大多数程序只需将程序拖到Trash里或直接删除即可，决不会像Windows应用软件一样留下影响系统运行的垃圾。许多软件也带有Uninstall程序以方便用户将其运行产生的设置文件等一并删除，即使没有，用户其实也可使用Spotlight搜索功能完成同样工作。同时Mac OS X也拥有在线软件更新服务，保证用户能始终使用由苹果公司直接发行的最新安全补丁和软件（**图43**）。

Linux——百花争艳

Novell公司作为最著名的Linux系统制造商之一，近期推出其全新的Suse Linux Enterprise 10发行版（以下简称称SLED），决心在企业级桌面操作系统市场上与微软抗衡。联想官方随即发布一款预安装Suse Linux Enterprise 10的T60P ThinkPad笔记本，预示着桌面Linux也开始获得越来越多的硬件厂商支持。

一、安装环境——与Windows相似

SLED的安装启动同样提供多语言环境（**图下页44**），其整个安装流程与Windows安装流程极为相似，不过也肯定超越了目前主流的Windows安装环境。用户只要简单选择完许可协议、安装方式以及时区后进入文件拷贝阶段（**下页图45**），SLED会给出一个安装概述报告，包括系统分区设置、软件以及语言设置，而切换到专家面板则有更为详

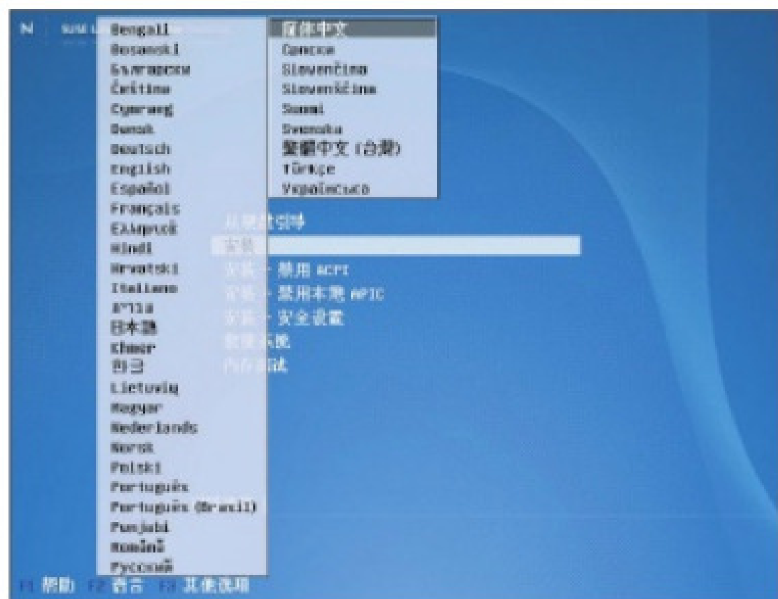

图44

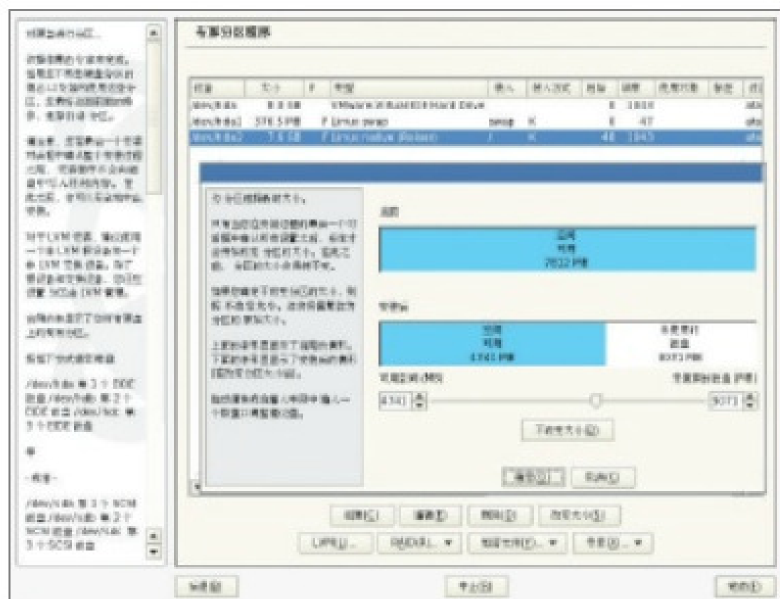

图45


图46

尽的安装信息（图46）。如果接收安装环境的默认设置，点击“接收”按钮，安装程序就会自动完成系统分区、文件拷贝等一系列工作。如果需要修改安装程序的默认设置，只要点击安装项目就能进入其具体设置，例如点击软件项目就能进入安装软件选择（图47）。需要提醒的是，SLED默认会删除原有分区再重新分区，希望保留原有分区的用户必须手动分区，此时SLED的实力在图形分区工具上开始显示，其简单友好的程度远胜任何Windows安装分区工具（图48），详细的信息和便捷的鼠标拖放操作也超越Mac OS X（图49），可以说轻松地分区甚至成为SLED安装的优势。


图47


图48


图49

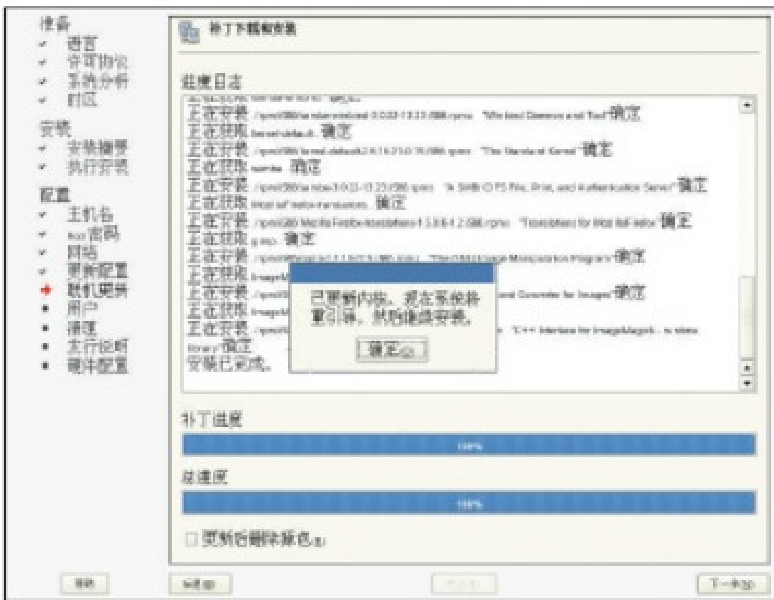

图50


图51


图52

图53

文件拷贝过程SLED和Mac OS X大同小异，不过模块化的优势能显示每个正在安装的文件包（图50）。文件拷贝完成后就是最终的安装设置工作，也就是系统账户、网络等相关设置，不过SLED的安装设置有一个非常特别的地方，即安装设置过程中就能进行系统在线更新，这会要求用户先注册激活系统，因为SLED是商业操作系统，然而即使不付费用户也可免费使用它，不过，无法享受Novell的更新和服务支持（图51）。完成安装后，SLED在登录界面能改变系统语言（图52），用户能轻松地切换到任一种需要的语言环境，同时也能选择系统启动的不同会话模式（图53），这些也都是超越当前Windows系统的特性。

二、桌面环境——各有千秋

SLED默认安装的图形界面使用的就是GNOME2.12桌面环境，同样也内置了最新的KDE3.5.1桌面环境，用户可自己选择熟悉的界面来使用SLED。



图54

KDE要比GNOME更加华丽但系统占用更高，而Novell公司在GNOME2.12桌面环境的基础上进一步作了精心的改进，以确保Windows的用户能舒适地转换到Linux系统之上。这方面体现得最为明显的是SLED崭新的开始菜单（**上页图54**），这个新型开始菜单传承了Windows Vista开始菜单的风格，整合了搜索并能显示出最常使用和最近使用的程序，同样，其任务栏与Windows系统也保持着高度一致，不仅有相似的任务停靠显示，甚至也有相似功能的任务托盘。事实上包括文件夹、功能对话框、控制中心这样类似的元素遍布SLED桌面环境（**图55**），使得Windows的惯性用户也能轻松上手。

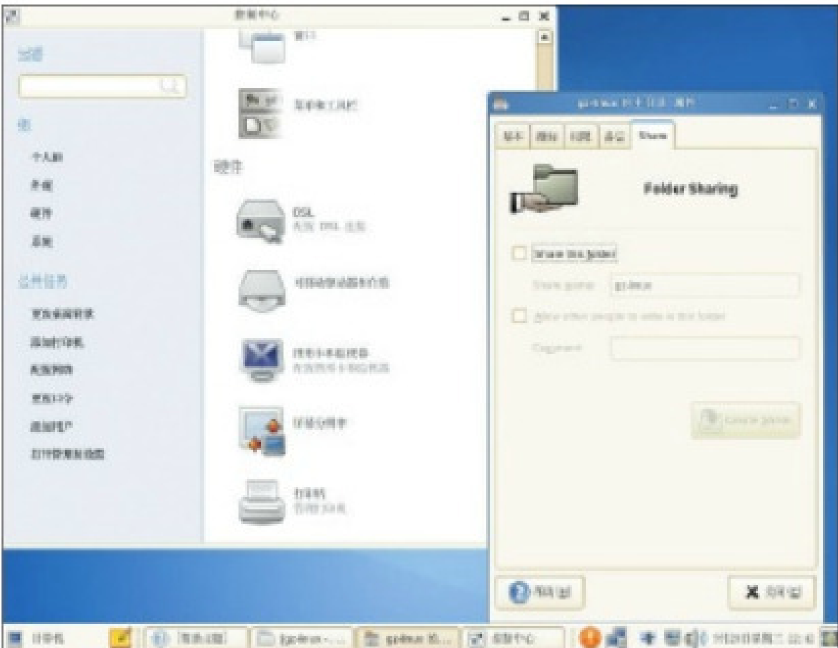


图55

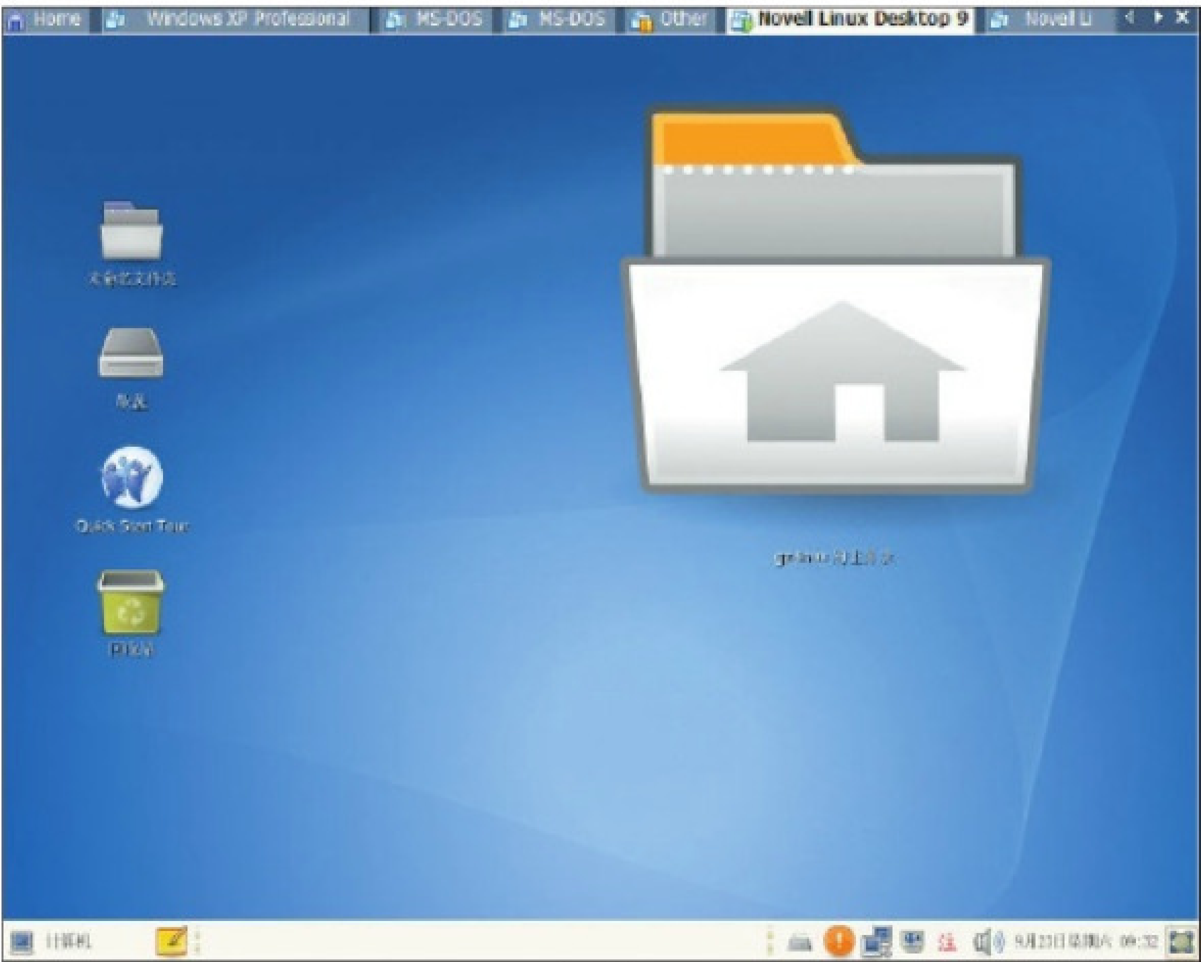


图56

虽然刻意模仿Windows操作系统风格以节约用户的学习成本，但GNOME却依然保持着简洁柔和的独有特性，不那么华丽但更实用。而且Novell显然对系统图标下了一番苦功，SLED采用了高达320×320的矢量图标（**图56**），超越了尚未发布的Vista操作系统的256×256图标标准，巨大矢量图标带来无缝缩放大小的特性以及更好的显示质量，拥有高分辨率显示器的用户看到这些图标时无疑会感到愉快。如果Vista的Aero Glass 3D桌面让用户兴奋，那么面对SLED的XGL桌面的特效显示，任何人恐怕都会感到极度震撼。XGL桌面无疑是目前最为现实的3D桌面系统，代表着在虚拟桌面之间进行切换的一个立方体不停旋转（**图57**），应用程序窗口能无缝地放置在立方体的任何位置；用户能轻松调节每个应用窗口画面的透明度，包括视频画面和3D游戏画面的无背景显示（**图58**）；其他诸如极酷的雨点飞溅水纹效果、窗口变形和抖动以显示被遮挡内容特效、虚拟桌面的无缝缩放显示等效果，根本无法使用文字和图像进行描述（强烈建议读者观看官方网站演示视频）。在多虚拟桌面和各种特性支持下，SLED能轻松实现类似于Mac OS X的Exposé桌面管理功能，大多数情况下甚至按“Alt+Tab”就足以满足窗口快速切换的需求。

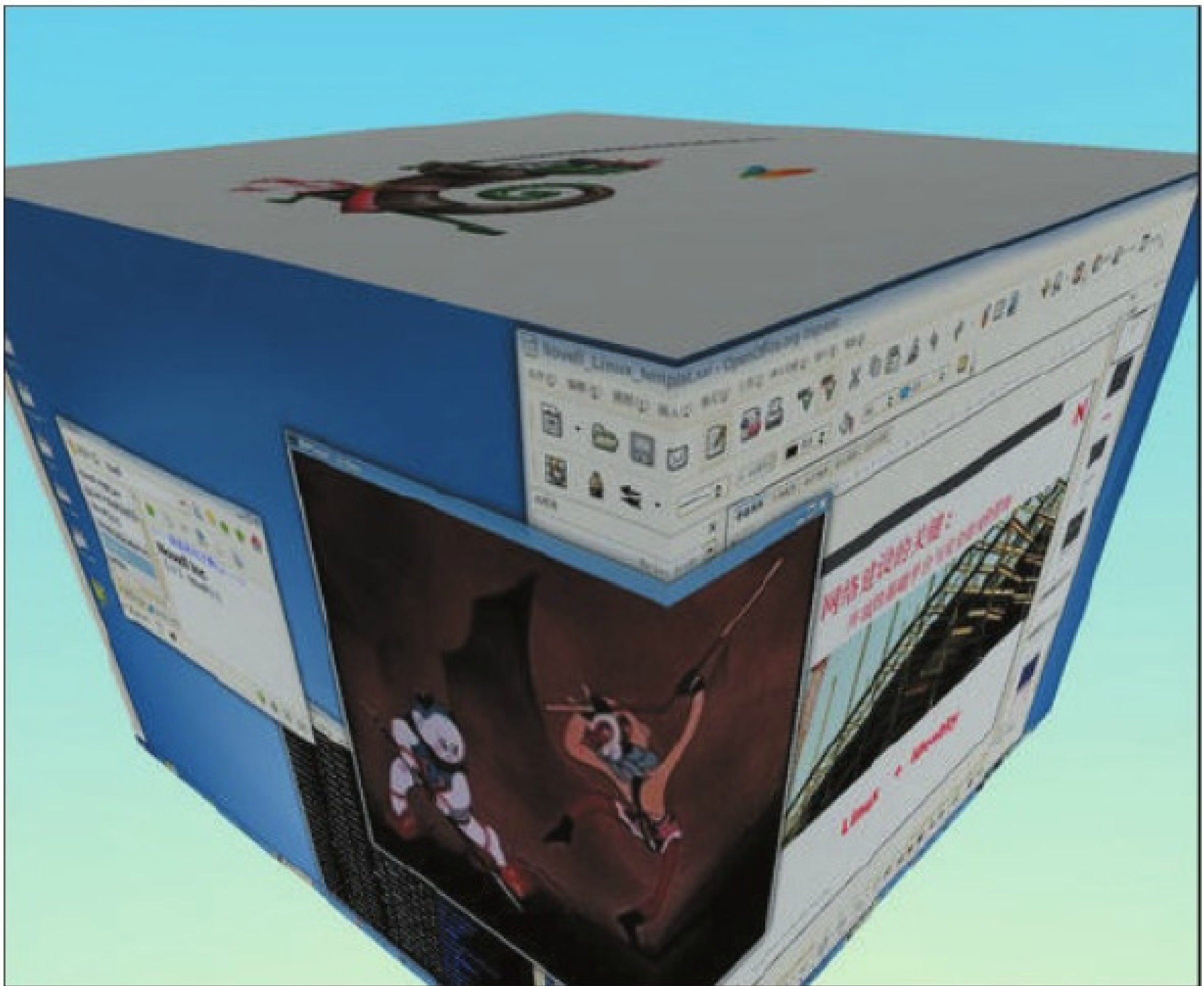


图57

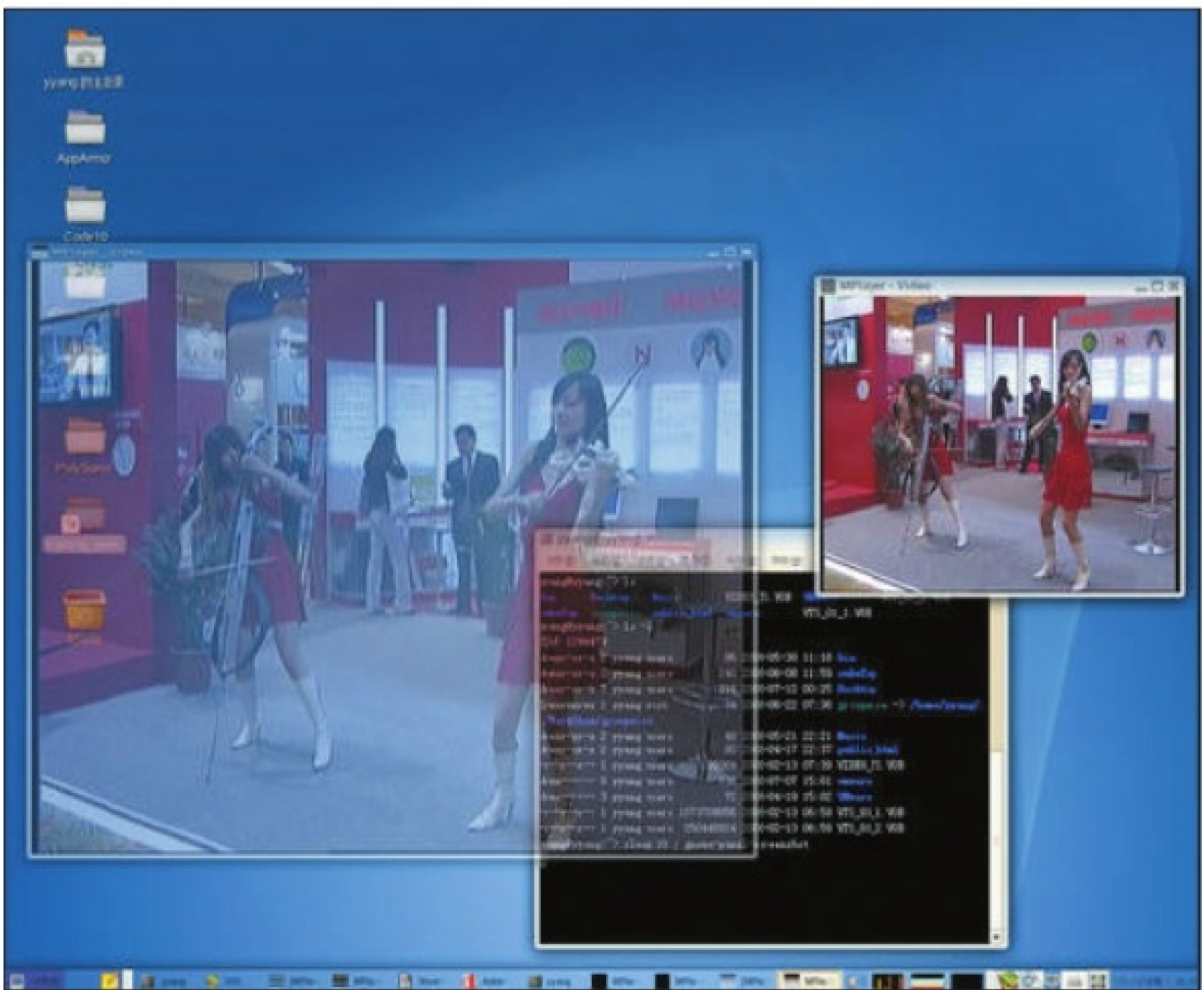


图58

可以肯定的是，XGL桌面已占据了绚丽和实用兼具的制高点，其舒适的界面外观、绚丽的操作特性以及高效的管理效率足以击败任何桌面对手。事实上，让人目瞪口呆的XGL桌面仅仅只要X300级别的显卡就能应付自如，这不仅证明Linux内核和XGL驱动的优秀，也说明只要有公司能负责解决驱动问题，Linux也拥有娱乐的巨大潜力。

三、数据管理——稍逊一筹

SLED使用自己的桌面搜索引擎Beagle全面管理文件数据，除了开始菜单上集成的桌面搜索输入框外，同样可在界面多处打开Beagle搜索功能（**下页图59**）。同样由于拥有Beagle搜索引擎的关系，查找数据也不再受到文件树的制约，用户没有必要学习Linux的数据组织方式。


图59

Beagle搜索和Spotlight搜索两者之间功能极为近似：同样是通过关键字搜索计算机中的文件名、文件内容、图像、媒体文件，甚至电子邮件、短信聊天等各种数据；同样也是采用后台动态索引技术（**图60**）。不过，两者也有明显的功能区别：首先Beagle的搜索虽然也是动态即时进行，但它并不会在用户开始输入就启动搜索，而是通过判断用户已停止敲击输入时间再搜索关键词，应该说这种处理更符合用户习惯也更节省系统资源；其次Beagle的搜索结果精确对应关键词而并非Spotlight的模糊查找，也就是说，如果用户输入"Fire"会找不到相应的Firefox（**图61**），只有完整输入整个关键词，用户才能得到希望的结果（**图62**），这种处理显然不太合理也缺乏人性化。再加上Beagle并没有类似智能文件夹的数据组织方式，相较于Spotlight、MSN而言，Beagle稍逊一筹。但毫无疑问，Beagle搜索技术目前已成为SLED的核心功能，它会帮助用户在管理自己的文件数据时，体验到从未有过的便捷。


图60

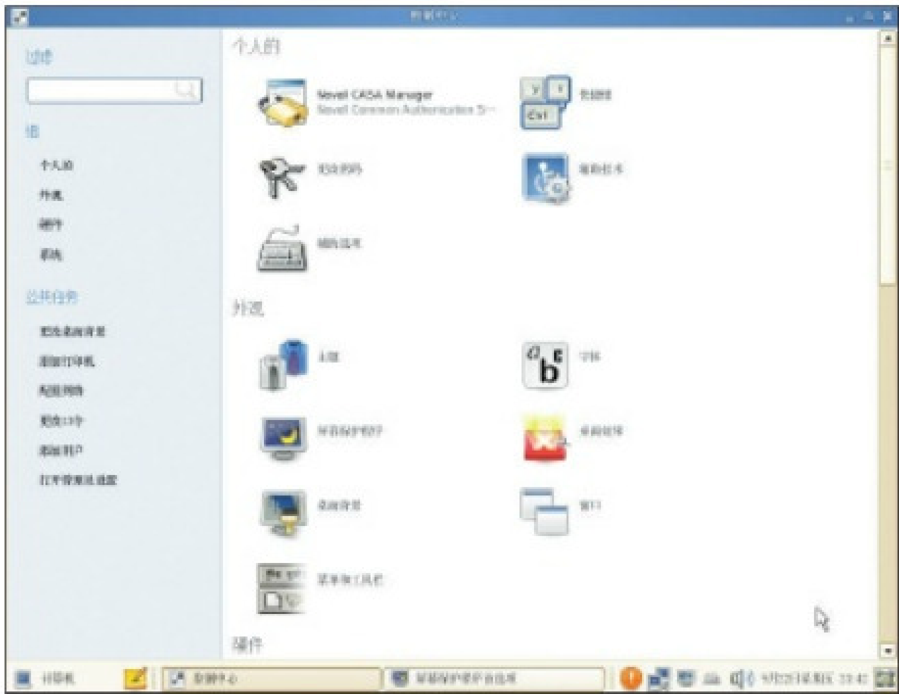

图61

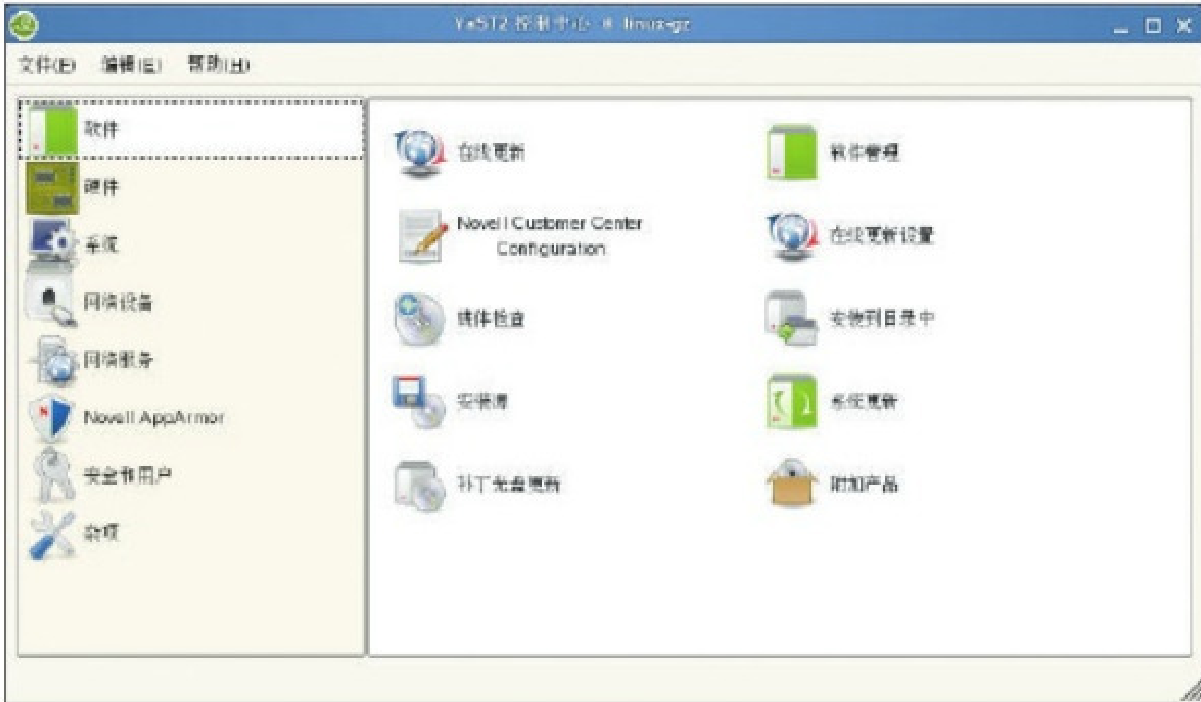


图62

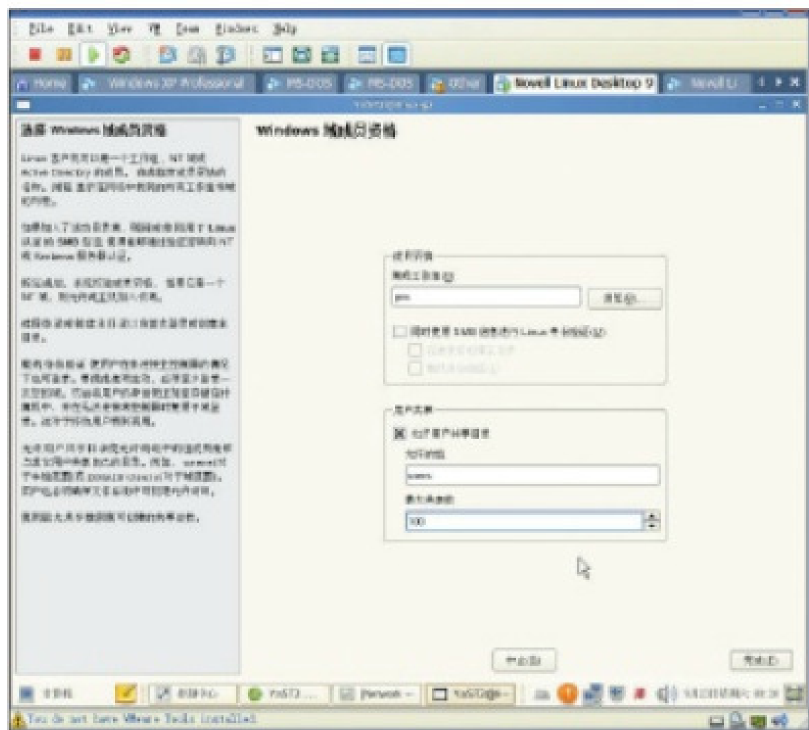
四、系统功能——兼容并蓄

SLED为系统功能打造了一个控制中心，无论是具体的功能项目，还是分组的显示，都神似Windows系统功能设置的控制面板，这显然也是为Windows用户刻意采取的设计（**图63**）。不过，这些都只是外表界面的简单模仿而已，真正在后台工作的是Novell开发的YaST2管理程序（Yast configuration toolset）。


图63


图64

YaST2设置工具以其强大而著称，比起其他Linux发行版具有很大的优势（**图64**），事实上它不仅仅限于系统功能设置，还包括系统更新、软件安装和管理等一系列功能。对于Linux占据优势的网络连接而言，当然能轻松支持SLED计算机加入Windows的网络工作域，其访问比Mac OS X还要简单方便（**图65**），而且还能支持Novell公司的eDirectory等更多网络服务。其他如网络IP、DNS等设置就已非常接近较成熟的Windows设置习惯（**图66**），网络


图65

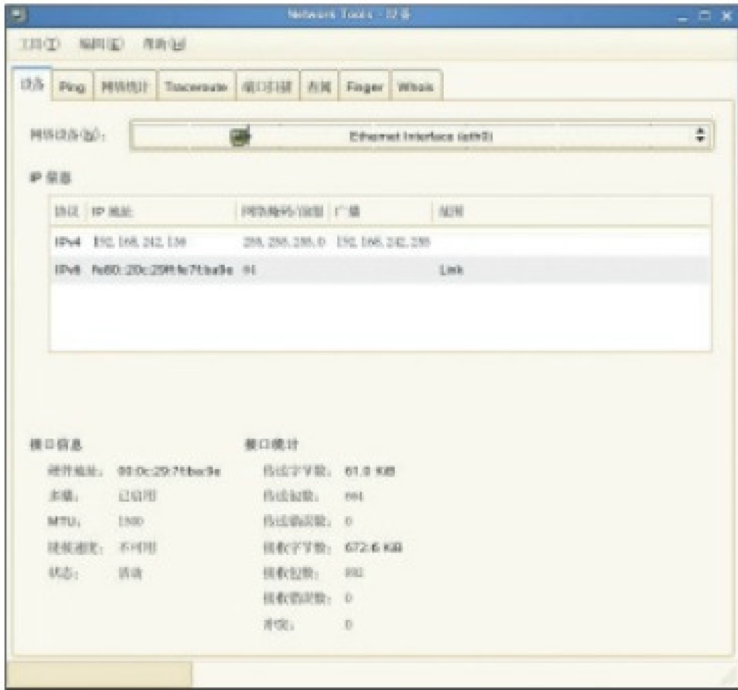

图66


图67

资源共享和权限设置更是和Windows并无区别（**上页图67**）。在SLED的设置过程中，用户会遭遇类似相识的面孔，但这并非就是简单地对Windows的界面模仿，而是有意识地吸收其成功的元素作为己用。例如Novell公司在GNOME默认的系统监视程序中，增添了一个新的标签，用来显示基础的系统信息，诸如内存、处理器、操作系统版本以及剩余的磁盘空间（**图68**），和用户在Windows中用控制面板查看系统信息显得非常相似，这就是一个明显的吸收加改良的范例。无论如何，Novell确实花了很大心思来提高YaST2的人性化和易用性，也确实已将Linux系统功能设置提升到了相当的高度。



图68

五、应用环境——尚处下风



图69

SLED自身附带的应用软件比Mac OS X更加完备，它整合了一系列成熟实用的桌面应用软件，包括OpenOffice.org办公套件、Mozilla公司的火狐浏览器、Evolution团队客户端、Gaim网络聊天系统、GIMP图片处理程序、Real播放器等。在这些几乎每个Linux发行版中都很标准的配置外，SLED又额外包括了两款非常精巧的照片和音乐管理程序——F-Spot和Banshee（**图69**）。

必须提到的一点是，SLED整合的绝大多数Linux程序也拥有对应的Windows版本，因此用户可先在Windows上体验相应的软件，充分克服了从Windows迁移到SLED上的最大障碍。虽然理论上Linux的应用软件数量要远比Mac OS X丰富，不过作为一款商业软件，SLED必须严格测试附带的应用软件，因此SLED附带的软件数量和质量相比其他Linux发行版要处于下风。用户也可从OpenSUSE 10.1或其他Linux发行版中选择自己所需要的程序，由于血缘相近的关系，许多软件也能在SLED上工作得非常好，当然如果出问题就不在Novell公司的技术支持服务之内。

Linux应用软件的安装也跟Mac OS X类似，基本上就是解压和拷贝过程，最多需要按软件说明进行编译，当然SLED的软件管理工具能进一步减轻安装的难度（**图70**）。出于商业的需要，SLED包含了一个选项，让用户能在安装过程中选择是否注册第三方的插件产品，因此软件管理工具能分析显示出所有注册软件产品和它们的软件包。同时SLED也可使用在线软件更新服务，它同样被放置在任务栏托盘的醒目位置，保证用户能及时得到Novell公司直接发行的最新安全补丁和软件（**图71**）。

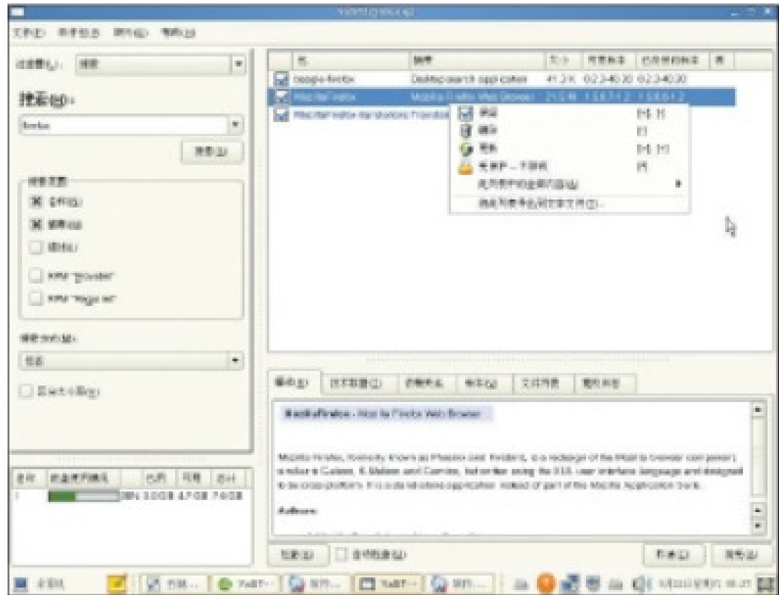


图70



图71

结论

不论Mac OS X还是SLED，需要解决的主要问题仍然是硬件驱动的完善，两者都是高度定制的操作系统，因此其对应的硬件平台也是相对偏狭：如果用户的PC硬件恰好与苹果机硬件相同，或者是使用ThinkPad T60P笔记本，那么Mac OS X或SLED的表现才会是完美的。

作为特定市场对象的商业产品，两者都具有毋庸置疑的竞争力，SLED完全可成为企业商业桌面操作系统的首选，Mac OS X也应该是个性化桌面用户的心仪产品。两者竞争主流个人桌面市场的主要障碍还在于应用环境，其实相对于丰富的Windows应用软件，数量和质量上的真正差距仅仅表现在娱乐和游戏方面。事实上，Mac OS X和SLED都支持著名游戏DOOM3，证明两者其实都有能力胜任娱乐和游戏的平台，不过像这样的跨平台大作寥寥无几。造成这种局面的原因不仅是硬件驱动方面的问题，还与两者只能支持的OpenGL接口有很大关系，SLED的XGL桌面虽然证明了OpenGL依然优秀，但相对的DirectX发展滞后和开发不够友好已是不争的事实，只有两者在图形开发接口方面取得进一步突破，并主动寻求硬件厂商和软件厂商的支持，才有能力冲击主流个人桌面市场。

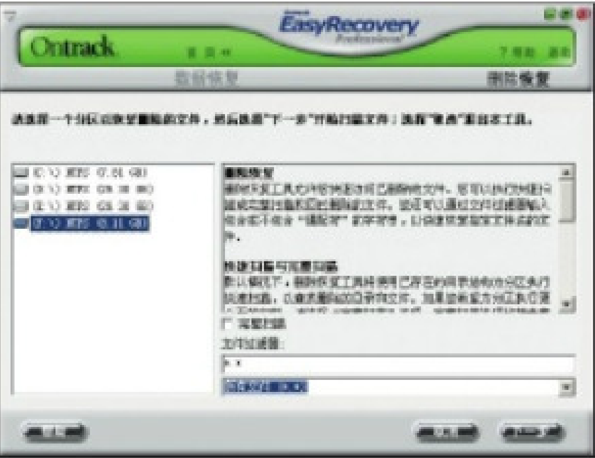
功亏一篑还是完璧归赵？

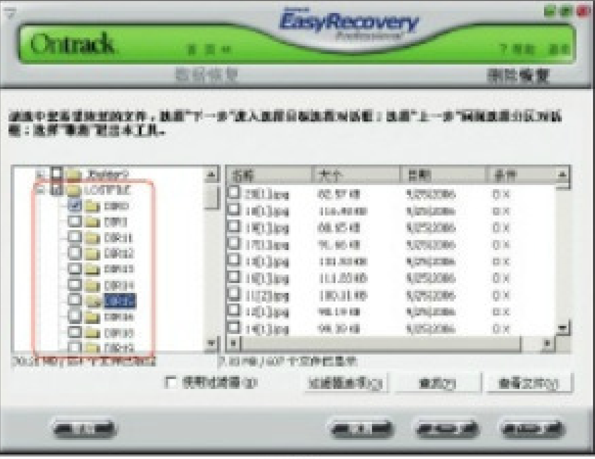
对于重要文件，我们可能每天备份来保证其安全性。然而有些时候总是防不胜防，比如病毒破坏、恶意删除、误操作等各式各样的情况会让我们功亏一篑。遇到这样的情况，数据恢复软件就是我们能牢牢抓住的救命稻草了，使用得当，便能完璧归赵。

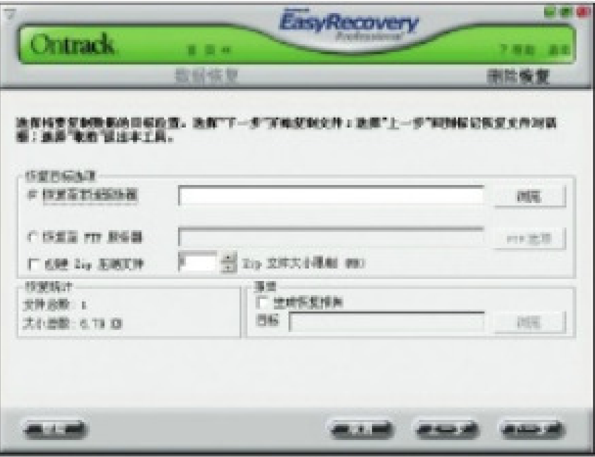
数据恢复软件使用对比

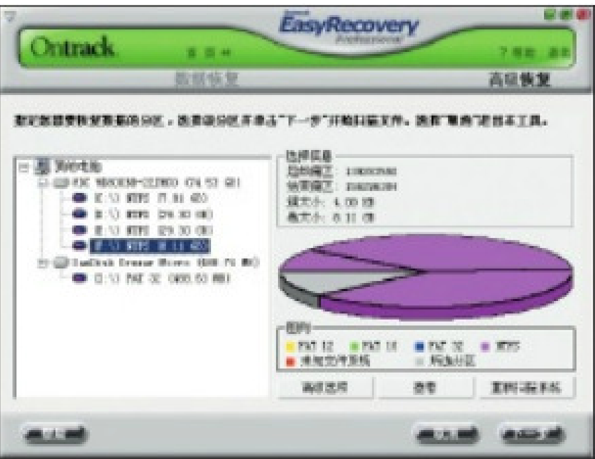
■天津 李远


图1


图2


图3


图4


图5

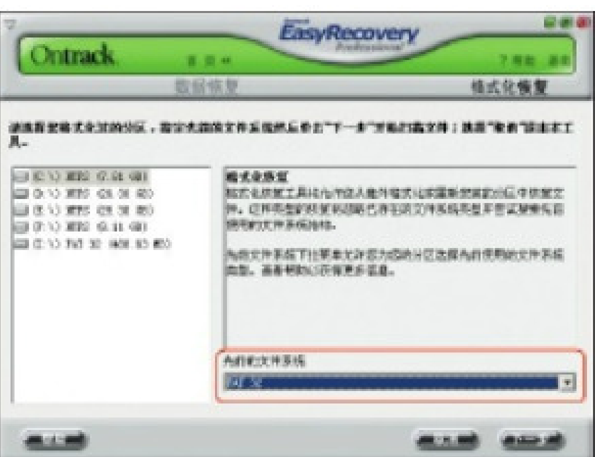

图6


图7

一、EasyRecovery

下载页面：http://www.crsky.com/soft/899.html

EasyRecovery（以下简称ER）是大名鼎鼎的数据恢复公司Ontrack推出的专业数据修复软件。其功能不仅仅包括恢复磁盘数据，还具有一系列磁盘诊断、文件修复功能，在数据恢复领域可谓真正的“专家”。

数据恢复方面，ER提供了“高级恢复”“删除恢复”“格式化恢复”和“Raw恢复”4种恢复方式（**图1**）。4种恢复方式都可用“向导”方式进行操作，即使用户第一次使用该软件，也很容易上手。4种恢复方式中，最常用的是“删除恢复”功能：只需选择欲恢复文件所在的分区，以及确定文件类型等信息之后（**图2**），软件会对该分区进行扫描，从而找出被删除的文件。在扫描结果中，我们可在“LOSTFILE”文件夹中看到删除文件的详细信息（**图3**），包括其目录结构、文件名、文件大小以及修改日期等。为了方面我们找到确定的文件，ER还支持过滤显示与搜索的功能，均可通过下方的工具按钮实现。对于文本、图片类型的文件，我们还可通过“查看文件”功能（若不能正常查看，表明文件可能被损坏），实现对文件的预览——要知道这些都是已被删除了的文件。确定了需要恢复的文件之后，下一步就需要确定恢复文件的地点了（**图4**），要注意不能将文件恢复至“源分区”，也就是被删除文件所在的分区，这样做是为了避免生成的新文件覆盖掉了被删除的文件信息，从而使得文件不能被完全恢复。选好恢复文件的存放地点后，软件会自动恢复删除的文件，全部恢复完毕后，就能在之前选择的恢复目录下找到恢复的文件了，如同从回收站里恢复了一样。

在“高级恢复”模式下（**图5**），软件提供了详细的分区数据供用户参考，包括分区文件系统类型、起始扇区、结束扇区等，可在诸如误删分区等特殊情况下进行恢复操作。具体的扫描和恢复操作与上面的“删除恢复”模式下相同，不再赘述了。

“格式化恢复”（**图6**）主要用于磁盘分区进行格式化时，改变了其文件系统属性后的恢复操作。例如，格式化前磁盘为FAT32文件系统，格式化时选择了NTFS文件系统。要在这样的情况下恢复之前FAT32文件系统下的数据，就必须用到“格式化恢复”功能了。在此功能下，用户只需选择格式化之前的文件系统，即可进行恢复。

当以上几种恢复方式都不起作用时，我们可能得用到“RAW恢复”了。在该模式下，软件会忽略任何的文件系统信息进行扫描和恢复。也就是说，在该模式下恢复的数据，不会有任何文件目录结构、文件名等信息，仅仅保留文件的内容。在分区被破坏得比较严重的情况下，采用“RAW恢复”或许能抢救一部分数据（**图7**：RAW恢复下的扫描结果，仅能显示文件类型，但可较好地恢复某些文件的内容）。

硬盘小知识

磁道、扇区与柱面：磁盘旋转时，磁头所经过的同心圆弧轨迹就称为“磁道”，磁盘上的数据沿着磁道存放。一个盘面上的磁道被等分为若干个弧段，这些弧段所划分的区域便称为“扇区”，一般每个扇区的大小为512字节。硬盘一般由一组盘片组成，每个盘面被划分为相等数量的磁道，最外缘的磁道从“0”开始编号，具有相同编号的磁道形成一个圆柱，即磁盘的“柱面”，柱面数和一个盘面上的磁道数相等。另外，盘面数和磁头数相等（一个盘面具有一个磁头），因此确定了硬盘的CHS（即柱面Cylinder、磁头Head和扇区Sector），就能确定硬盘的容量（硬盘容量=柱面数×磁头数×扇区数×512B）。

簇：从上面对“扇区”的解释来看，可知道扇区是磁盘物理存储的最小单元，然而操作系统对磁盘的读写中，不能对扇区进行一一寻址，而是将相邻的扇区组合起来，成为一个簇，即Clusters。一个簇中只能存放一个文件的内容，也就是说文件所占用的实际空间将是簇大小的整数倍。因此，簇越小，则磁盘空间的利用率就越高。FAT16文件系统中，簇大小为32KB；而FAT32文件系统的簇大小为4KB；到了NTFS文件系统，分区大小在2GB以下，簇的大小小于4KB，分区大于2GB，则簇的大小为4KB。

文件的删除：通过操作系统中对文件进行删除操作，实际上并没有把文件的数据全部从磁盘上抹去，而仅仅在文件分配表中对该文件作一个标记。将该文件从前使用的空间标记为空闲可用。直到新的数据写入这些空间，否则这些空间将仍然存放那些“删除”了的文件数据。这样的一系列机制就给了我们恢复那些被删除数据的可能。

S.M.A.R.T：即“Self Monitoring And Reporting Technology（自监视与报告技术）”的简称，是现在在硬盘中普遍采用的数据安全技术，他会在硬盘工作时监测其电机、电路、磁盘、磁头等重要部件的工作状态，有异常情况时会采取发出警告、自动降速等措施保护硬盘数据。

在ER的“数据恢复”模块里，还有“继续恢复”和“紧急启动盘”选项。前者可调出保存的恢复进度进行恢复（扫描恢复较大的空间往往耗时较多，用户可在中途保存恢复进度，在空闲时继续进行恢复），后者是用来创建紧急启动软盘或光盘，以使得在Windows系统无法进入的情况下利用ER进行数据恢复。


图8

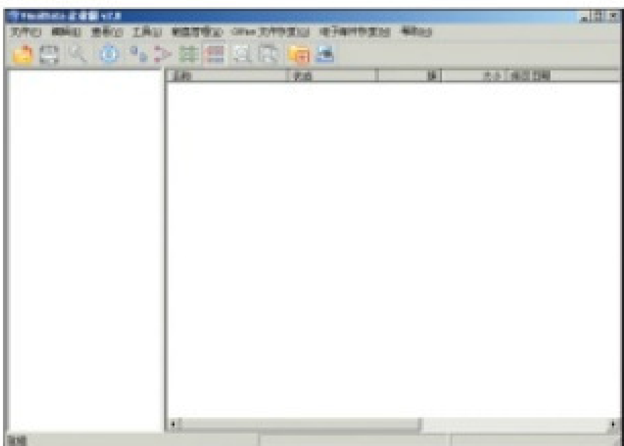

图9

ER除了常用的数据恢复功能外，还提供了“磁盘诊断”功能（**图8**），其中包括“驱动器测试”“SMART测试”等，可从物理和逻辑上检测磁盘问题。类似于Windows自带的磁盘检测工具而又比其功能专业且深入，当硬盘频繁发生数据问题时，不妨用ER的磁盘诊断功能来检查一下。

另外，ER还附带了简单的文件修复功能，支持微软Office系列文件以及ZIP文件。无论是下载损坏还是病毒破坏，都可尝试利用ER的文件修复功能进行修复（**图9**）。

二、FinalData

下载页面：http://www.crsky.com/soft/963.html

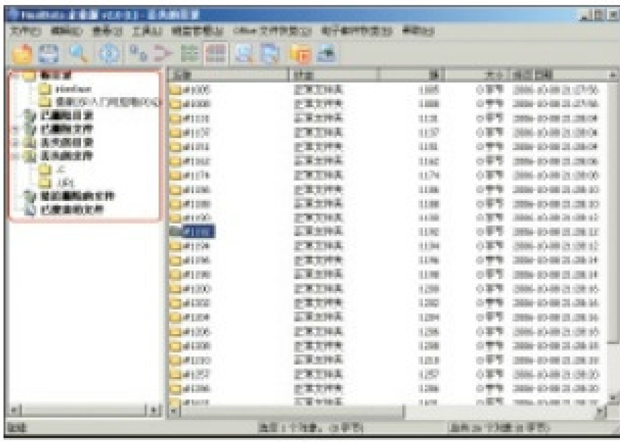

图10

FinalData（以下简称FD）也是较为知名的一款数据恢复软件，同样提供了删除文件恢复和文件修复等实用功能。界面上FD来得异常简洁（**图10**），一开始不会有什么“快速扫描”“完全扫描”选项，用户能做的仅仅是选择一个驱动器让FD进行扫描，其他操作在扫描之后再说。

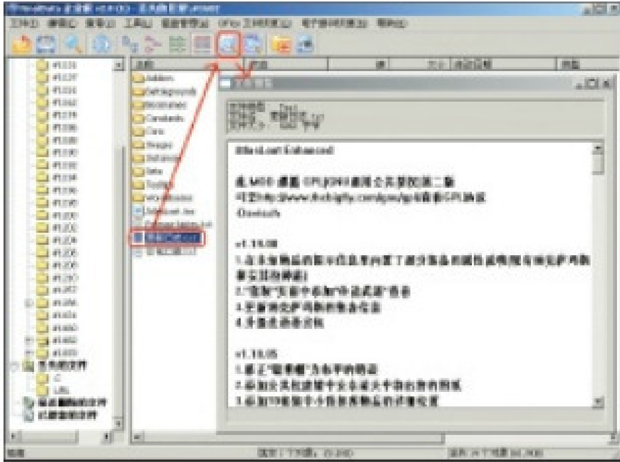
选择分区进行扫描时会要求用户选择扫描范围，是以“簇”为单位进行调整（**图11**）。对于普通用户来说这项功能并不实用，因为我们不清楚需要恢复的文件在磁盘储存的具体位置，从而无法确定扫描的范围。一般来说可选择在整个分区进行扫描，不过这样对于大硬盘来说花费的时间会稍长。


图11

分区扫描完毕之后，FD就会列出扫描之后该分区的所有文件信息。其中“已删除目录”会将删除的文件以目录方式显示出来，而“已删除文件”则会将上述文件根据文件类型排列出来。在“已删除目录（文件）”下显示的删除文件基本上都能顺利恢复。如果磁盘进行了格式化的操作，扫描出来的文件会在“丢失的目录”和“丢失的文件”中显示出来，同样可进行恢复，只是恢复的成功率会比较低（**图12**）。


图12

右侧的文件列表中我们可看到详细的文件信息，包括文件名，大小甚至所在的簇等。对于图片或者文本类文件，还可通过“预览”按钮查看文件，方便我们确定需要恢复的文件（**图13**）。在扫描出来的文件中找到需要恢复的文件，即可进行恢复。同样，选择好恢复文件存放的位置（不能和将要恢复的文件存放位置相同），即可进行恢复操作。


图13

在FD的“磁盘管理”菜单里，还提供了一些用在平时保护文件的功能。“文件删除管理器”（**图14**）可记录相应文件夹删除文件的信息，可保证在需要时，此类删除文件100%被恢复。在“文件管理器”的高级设置里，我们可确定需要维护的文件体积，软件默认为10MB以内的文件，可自行更改，不过维护较大文件会花费较多的系统资源。一般来说重要的文件资料，10MB大小就足够了。


图14

为了配合“文件管理器”工作，我们还可设定“排除文件夹”和“排除扩展名”。例如可排除一些临时文件夹和临时文件，使得“文件删除管理器”不必维护此类文件，提高效率（**图15**）。

此外，FD还提供了文件夹保护的功能，在FD中设置了密码以及需要保护的文件夹后，该文件夹便不能被系统删除，可防止他人恶意删除自己机器里的重要文件（**图16**）。


图15

FD除了能在关键时刻拯救硬盘数据之外，还具有日常的文件维护功能。我们可在日常工作中应用FD来保护我们数据，防患于未然。


图16

三、易我数据恢复向导

下载页面：http://bj.onlinedown.net/soft/44109.htm

易我数据恢复向导（以下简称“易我”）是一款国产的数据恢复软件。对于某些国外的数据恢复软件对中文文件名支持不太好的问题，易我可很好地解决。此外，易我全中文的界面对于国内用户来说不存在任何操作上的疑惑（**图17**）。

易我的界面相当简洁，主界面的3个选项对应了复杂程度由高到低的3种恢复方式：“删除恢复”“格式化恢复”与“高级恢复”。在“删除恢复”模式下（**图18**），通过选择对应的磁盘分区进行扫描，从而获得分区里被删除的文件信息。在搜索结果中，磁盘上存在的文件会被归类为“找到的文件”，文件夹图标上有一红杠表示“最近删除的文件”，而格式化后残留的，或者被破坏的文件会归类在“丢失的文件”中。同样，被标为“最近删除的文件”可查看其文件属性以及目录结构等详细信息，大多数都能很顺利地恢复。而“丢失的文件”中只会以簇编号列出对应文件，我们也可通过文件名等属性找到需要恢复的文件，只是恢复的成功率会降低（**图19**）。

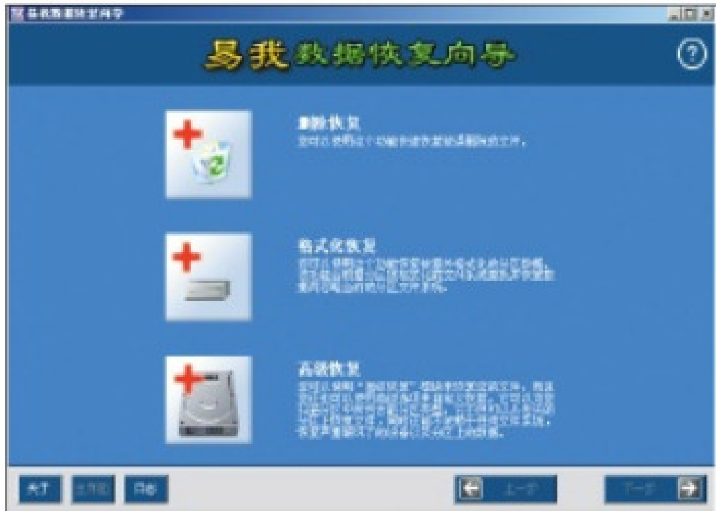

图17


图18


图19


图20


图21

在软件扫描到的文件列表中，同样支持搜索和过滤功能，以方便用户查找需要的文件。通过“查看”按钮还可查看文件的16进制代码，对于可以文本方式显示的文件还可浏览其文本内容。不过，易我不支持图片文件的预览功能，有一些遗憾。确定好需要恢复的文件后，再确定恢复文件的存放路径，软件便可实现恢复操作了。具体过程和其他恢复软件无二。

如果分区的文件破坏得比较厉害，甚至分区被破坏了，那么就需要用到“高级恢复”了。在此模式下，我们可扫描整个硬盘获取分区信息（**图20**），适合在硬盘分区丢失的情况下使用。同样，通过扫描对应分区我们也可获得磁盘上的文件信息，“高级恢复”下，在扫描结果中还可查看“RAW恢复”找出的文件信息，对于某些特殊情况下丢失的文件，“RAW恢复”可顺利地恢复文件内容（**图21**）。

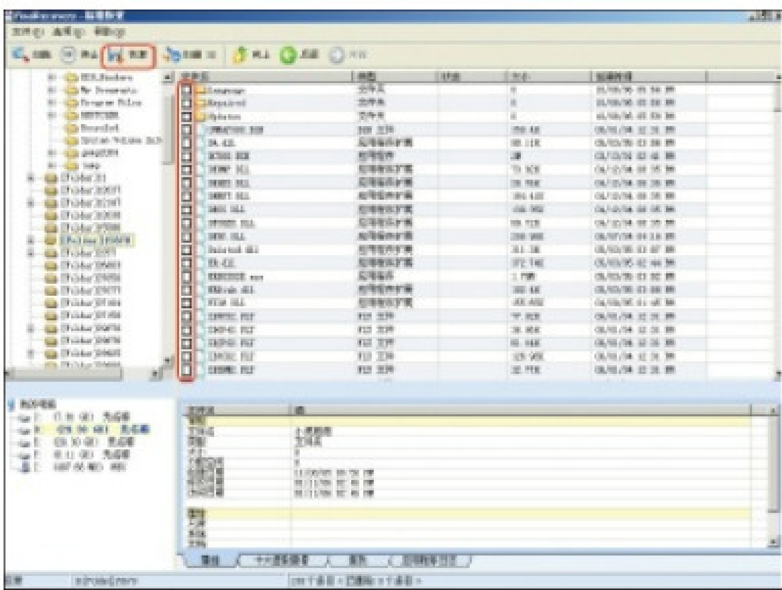
易我同样具有保存恢复进度的功能，可将最后一次操作结果保存，下次启动软件时自动加载，保存进度的功能可在一定程度上协助我们恢复工作，但还不能实现扫描过程中的随时保存，在实用性上有一定折扣。同其他恢复软件一样，易我还支持格式化恢复，即分区格式化前后文件系统类型改变后的恢复，和EasyRecovery等软件相同，不再赘述。

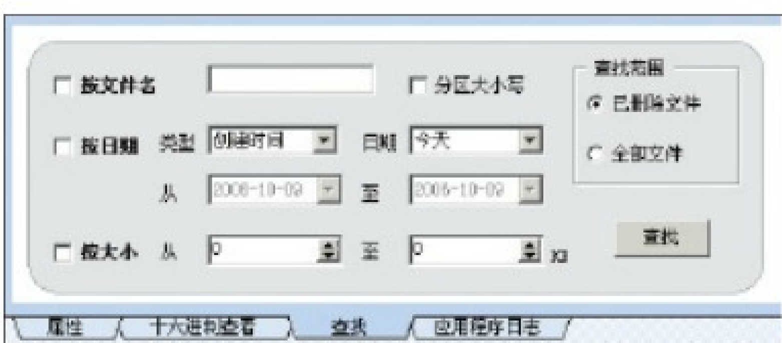
四、FinalRecovery

下载页面：http://www.crsky.com/soft/2378.html

FinalRecovery（以下简称FR）也是一款易用的数据恢复软件（**图22**），相对于其他恢复软件来说，FR在扫描速度上具有明显的优势。基本的功能上，FR同样分为“标准恢复”和“高级恢复”两项。对普通删除文件的恢复可使用“标准恢复”，FR的界面相当紧凑，没有采用流行的向导方式，所有内容都在一个窗口显示，向用户提供了尽可能多的信息。进入“标准恢复”模式后，首先在左下角的窗口中选择需要扫描的分区，FR即开始进行扫描，扫描后即在上方窗口以资源管理器的方式列出文件的目录结构及其具体信息，灰色的文件夹表示已删除的文件夹，或者以簇编号的方式列出磁盘上被删

图22


图23


图24

除的文件信息。利用FR恢复文件，需要勾选文件前面的复选框，在选择工具栏上的“恢复”即可（**上页图23**）。

FR恢复窗口右下方为一系列信息面板，通过该面板可查看文件的各种属性，非常详细。同时还能查看文件的16进制代码，以及查找文件等（**上页图24**），较为全面。遗憾的是，FR没有提供诸如图片、文本类文件的预览功能，对于某些用户来说显得不太方便。

如果磁盘上的文件已损坏，会在文件目录上有一个红色的叹号，恢复这类文件可利用FR独有的“扫描32”来进行，如果相应的文件夹在扫描之后红色叹号被移除，那么表示该文件夹能被修复。需要注意的是，“扫描32”功能需要在NT内核的操作系统且磁盘文件格式为FAT32下才能使用。

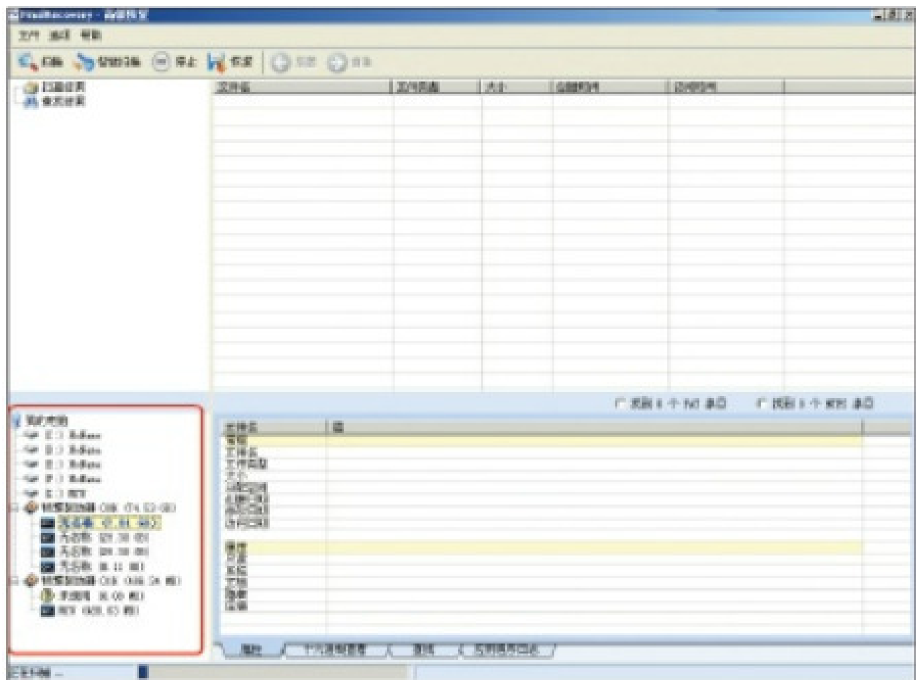


图25

FR的“高级恢复”功能可进行分区修复以及格式化恢复（**图25**），相对于其“标准恢复”来说，“高级恢复”扫描磁盘的时间大大增加，虽说可扫描出更多文件，但在扫描过程中不能随时保存进度以及显示预计的扫描时间，这样对于大硬盘来说，长时间的扫描显得不太实用。

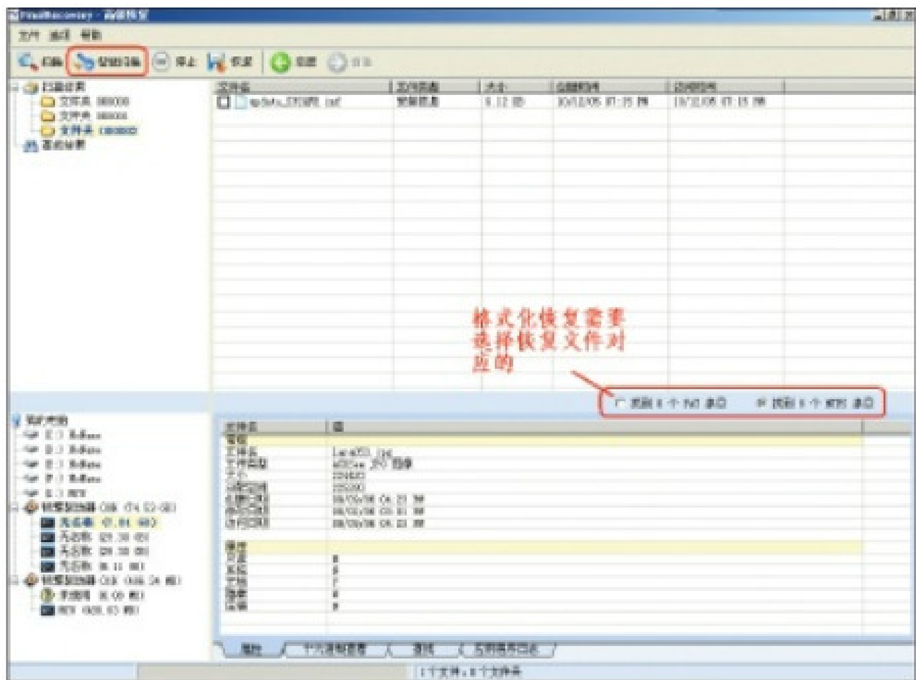


图26

在“高级恢复”界面中，分区的选择除了逻辑驱动器外，还提供了物理驱动器的选择，方便用户在丢失分区的情况下恢复数据，扫描丢失的分区需要用到FR的“智能扫描”功能。另外，用FR进行格式化恢复，需要在FAT/NTFS选择器中进行选择，选择需要恢复的文件所属的文件系统即可（**图26**）。

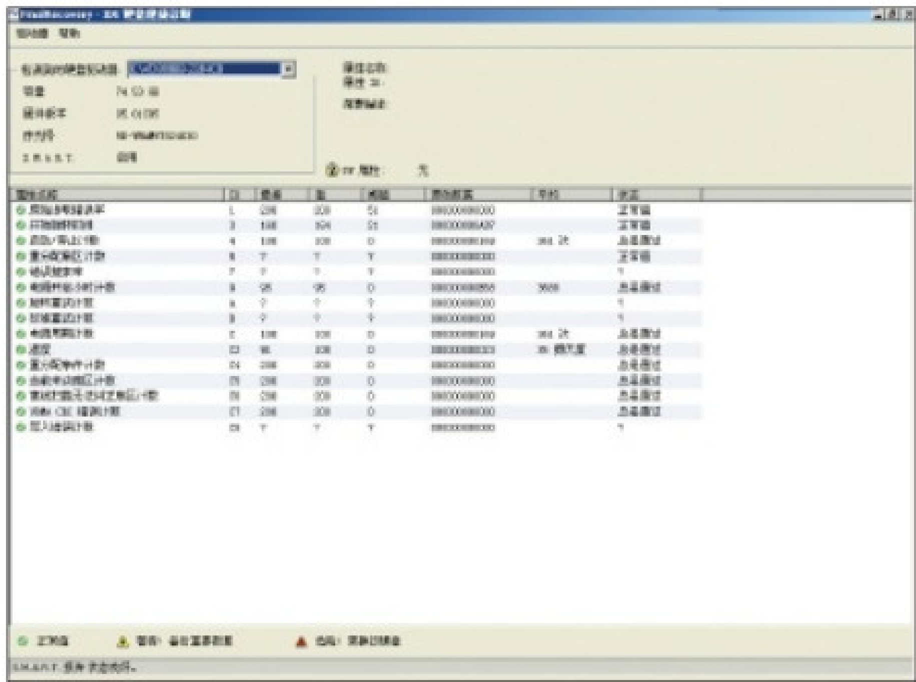


图27

FR还附带了一个小巧的IDE硬盘诊断工具（**图27**），通过读取硬盘的S.M.A.R.T.数据，来给出硬盘的健康状况。某些时候硬盘数据出现问题，可能是由于物理故障引起的，可通过该工具检查硬盘的“健康状况”。如果所有项目都显示绿色的✓，则硬盘工作正常，如果显示黄色的叹号，那么就要做好数据备份工作了，硬盘可能会出现故障。而有了红色的叹号，则说明硬盘快坏了，赶快更换新硬盘吧。

五、RecoverMyFiles

下载页面：http://www.crsky.com/soft/7148.html

RecoverMyFiles（RMF）也是一款出色的数据恢复软件，其优势在于强大的文件类型筛选以及方便的文件预览，非常适合用来恢复删除的照片、文本之类的文件。RMF既采用了流行的向导恢复方式（**下页图28**），也采用了紧凑的单一窗口模式，适合不同用户的需要。在RMF的搜索向导中，有4种方式可供选择，分别是文件搜索与格式化恢复及其分别对应的快速与完全搜索模式。

硬盘存储区域简介

对于FAT文件系统的硬盘，其存储区域可大致分为MBR区、DBR区、FAT区、DIR区和DATA区。其中MBR区是由分区软件（例如Fdisk.exe）创建的，后面4个区是由格式化程序（例如Format.exe）创建的。文件写入磁盘，仅在FAT区、DIR区和DATA区写入相应数据。

MBR区：MBR（MasterBootRecord）即主引导记录区，它位于整个硬盘的0磁道0柱面1扇区，一共512个字节。其中MBR的引导程序占用最前面的446个字节，之后的64个字节被DPT（Disk Partition Table，硬盘分区表）占用，最后两个字节“55 AA”为分区有效结束标志。上述的几个部分共同构成了硬盘的MBR区。

DBR区：DBR（DOS Boot Record）即操作系统引导记录区。包括一个DBR引导程序和一个BPB（BIOS Parameter Block，本分区参数记录表）。引导程序的作用在于当MBR将系统控制权交给DBR时，判断本分区是否是操作系统引导分区，若是的话，将IO.SYS读入内存，从而引导操作系统启动。BPB记录了本分区的起始扇区、结束扇区、文件存储格式、硬盘介质描述符、根目录大小、FAT个数，分配单元大小等重要参数。

FAT区：FAT（File Allocation Table）即文件分配表。由于磁盘上数据存储不一定是连续的，多数情况下（在进行了一系列增加、删除以及修改文件的操作后），数据在磁盘上一个连续区域内会被分为若干段（每段至少为1簇），以一种链式存储的方式进行存储。FAT的存在保证了操作系统在读取硬盘数据时，会准确地找到各段位置并正确读出。FAT会保存硬盘上被占用的簇信息，会为每个被占用的簇指明其存储后续内容的一下簇的簇号，对于文件的最后一个簇，还要标明该簇无后续。由此可看出FAT对磁盘文件存储具有重要意义，所以FAT会有一个备份。

DIR区：DIR（Directory）即文件目录表（也称FDT，File Directory Table），其位置紧跟第2个FAT（前文所述的备份FAT），为根目录区，用于记录根目录下每个文件（目录）的起始单元、文件的属性等。定位文件位置时，操作系统根据DIR中的起始单元，结合FAT表就可确定文件在硬盘中的具体位置和大小。

DATA区：DATA区顾名思义就是数据区，真正意义上的存储区域，占据了磁盘的绝大部分空间。



图28

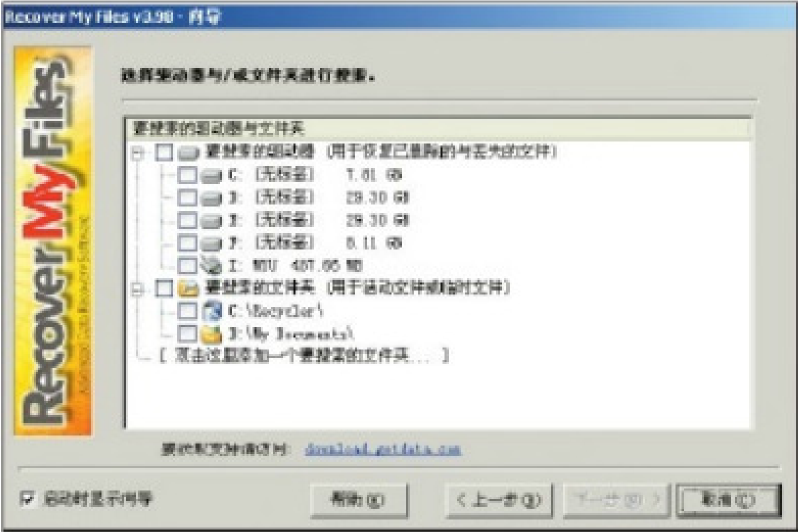


图29



图30

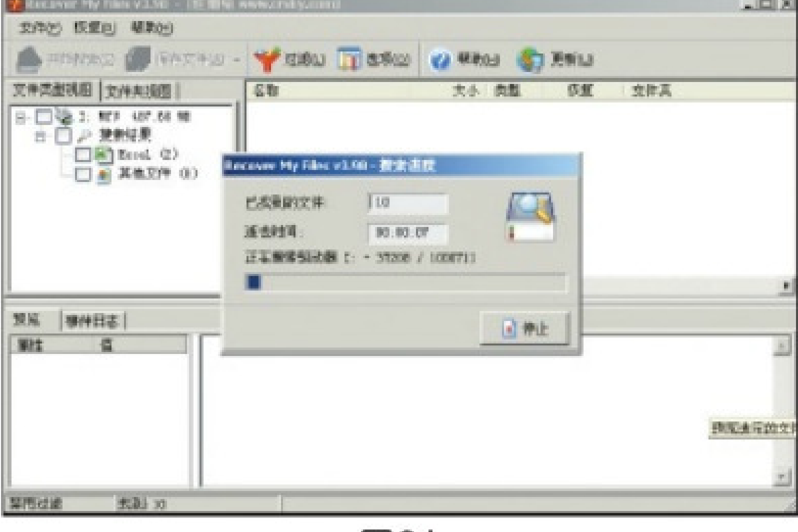


图31

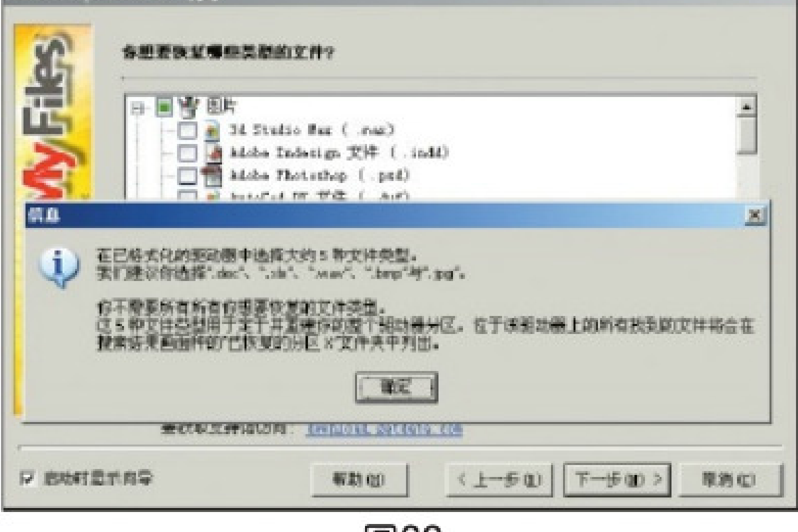


图32

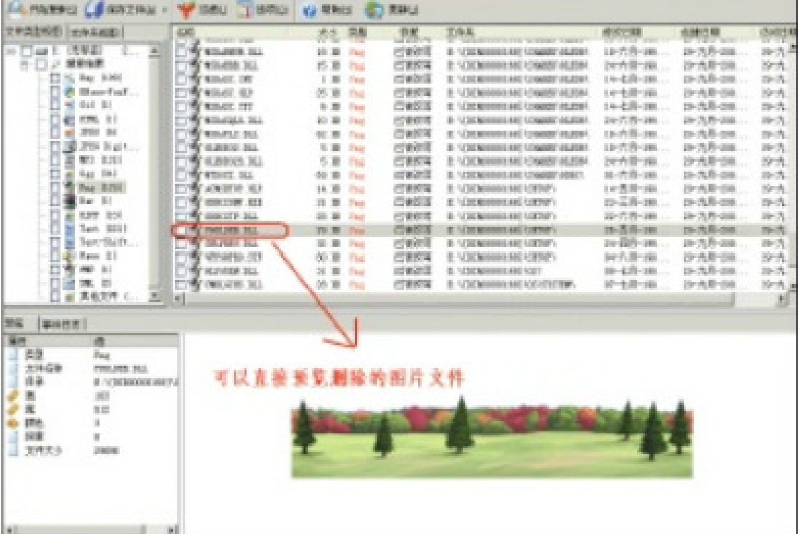


图33

在“快速文件搜索”模式下（**图29**），软件将仅仅扫描最近被删除的文件（不会搜索磁盘的全部区域，这种模式适合恢复刚刚被删除的文件），在选择好需要搜索的分区并确定文件类型后，软件便会列出相应的搜索结果。值得一提的是，RMF的文件类型设置功能，软件本身为我们提供了相当丰富的常用文件类型（**图30**），这使得搜索时的针对性更高，不会出现一大堆垃圾文件让人无所适从。“完全文件搜索”会搜索全部的磁盘空间，因此较为耗时，但这样可找到一些零碎的文件以便尝试恢复，对于一些删除过久或被破坏的文件，在快速模式下搜索不到的，可试一试在完全模式下搜索，或许有所收获（**图31**）。

“快速格式化恢复”与“完全格式化恢复”用于修复被格式化了的分区上的文件，RMF的格式化恢复较为特别，软件不会让用户选择磁盘格式化前的文件系统，而是要求用户选择少于5种磁盘上存在的文件类型（默认为“.doc”“.xls”“.ppt”“.wav”和“.jpg”5种文件类型），RMF会根据用户选择的文件类型来确定磁盘原来的文件系统，以便进行恢复。需要注意的是，选择的这几种文件类型不一定是用户需要恢复的文件类型，仅仅需要选择该磁盘格式化前存在的文件类型即可（**图32**）。

使用上述4种扫描方式扫描完毕之后，我们会回到RMF的主界面下，界面布局和FR差不多，不过RMF有自己的特色。右上角的窗口列出了所有扫描出的文件，及其相关的一些属性，例如“恢复”属性便显示了该文件在磁盘上储存的完整性，反映了文件能被恢复的程度。在左上角的视图窗口中，我们可用“文件类型视图”和“文件夹视图”两种方式来查看扫描结果。其中“文件类型视图”将扫描结果根据文件扩展名进行了分类，方便我们查找对应扩展名的文件；而“文件夹视图”则以文件的目录结构形式列出了文件，方便定位相应文件的存放位置。左下的预览窗口给出了选择文件的详细信息，方便我们确定文件。右下是预览窗口，对于图片、文本类型的文件，甚至如Excel之类的文件，都能立即显示其文件内容，可以说非常方便快捷。相对于其他数据恢复软件，RMF的预览功能做得非常出色（**图33**）。

在恢复文件的保存方面，除了传统的将文件另存恢复外，RMF还支持直接将恢复文件烧录到光盘上的功能，这样做可避免在大面积恢复时，若将恢复文件保存到硬盘会覆盖数据的情况。

小结

由于时间原因，我们没有对上述几款恢复软件进行详细的恢复能力测试，不过在使用过程中，对于刚刚删除而又需要恢复的文件来说，各款软件都能胜任。而对于格式化、文件破坏之类的情况，各类软件表现不一，时好时坏。FinalRecovery在标准模式下的扫描速度极快，可很好胜任一般的删除恢复工作；而RecoverMyFiles的文件预览做得非常棒，适合用来恢复照片之类的文件；遇到了极端情况，不妨每种软件都交叉使用，尤其像EasyRecovery之类具有RAW恢复功能的软件，以RAW模式进行恢复，至少可保住文件的内容。

最后再次补充一下文件恢复时需要注意的一些地方：首先，在确定有文件需要恢复时，就不要再向该文件所在的分区写入任何文件了，也就是说，如果之前系统没有安装过恢复软件，在需要恢复文件时，千万不能把恢复软件安装在需要恢复的分区里，以免发生数据覆盖；同理，在恢复文件时，恢复文件的保存位置也不能选择其源分区（大多数恢复软件都有保护机制，杜绝此类操作的出现）。其次，在恢复文件之前，也不要进行整理磁盘碎片之类的操作，这样做很可能使需要恢复的数据被覆盖。总之一句话，在发生了数据丢失的情况后，我们需要做的第一件事就是“保护现场”。

工具快报

读者看到这期杂志的时候，Windows Vista RTM版就要发布了，而个人版本也将于明年1月份发布。由于Vista将会集成间谍软件防护功能组件，世界各大安全软件厂商都在纷纷指责微软的“霸行”，但作为个人用户，我们只是感觉开心——毕竟不用再花费额外的费用来购买反间谍软件了。算一下吧，如果你购买了价格不菲的正版Windows操作系统，还要另外花钱购买杀毒软件、防火墙、反间谍软件。对国人来说，相信不是个小数目，所以微软在其操作系统中集成的功能组件越多，笔者就越推荐大家购买正版Windows。当然，希望微软最好能考虑中国国情，为Windows Vista定个适中的价格。

■河北 李岩

本栏目推荐的所有软件均可在“华军软件园”《大众软件》合作专区下载，专区首页：http://www.newhua.com/popsoft/。

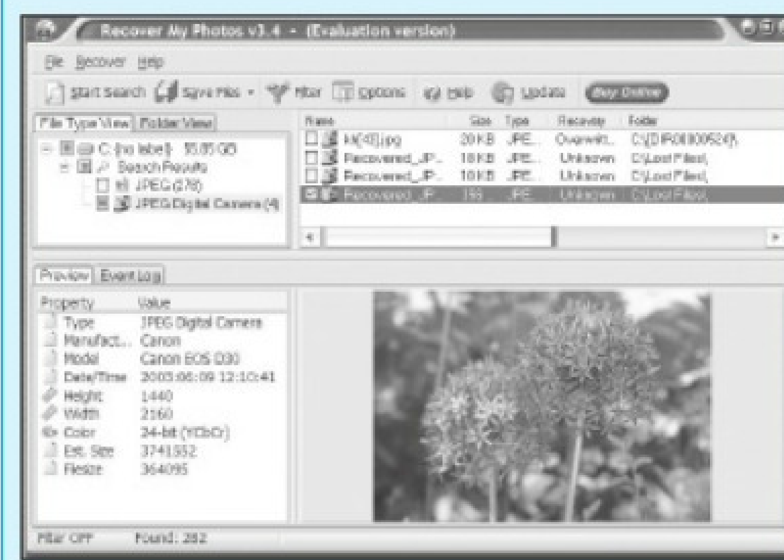


数码好伴侣——Recover My Photo

□类型：数据恢复	□版本：3.6
□大小：3.66MB	□性质：共享（部分功能限制）
□平台：Win98/2000/XP/2003	
□主页：http://www.recovermyphotos.com	
□下载：http://www.newhua.com/popsoft/200621/RecoverMyPhotos-Setup.exe	

随着DC和DV逐渐走入千家万户，人们喜欢出游时拍摄大量的照片和影像，然而有时难免会出现不小心数据丢失的问题，这时往往需要一款优秀的恢复软件来帮忙。Recover My Photos是由著名的软件公司GetData出品的专业图像/视频恢复软件，它支持SM卡、SD卡、CF卡、记忆棒、USB存储设备和硬盘等媒介，可方便快速地恢复用户不小心删除的JPEG、TIFF、BM、CRW、NEF和RAW格式的图像文件，还能恢复AVI、MPEG、MOV和WAV等视频音频文件。软件的功能非常强大，甚至可从已格式化的存储卡中恢复数据（强悍），提供快速搜索、完全搜索和深入扫描3种搜索方式，内置人性化的操作向导，即使是初学者也能迅速上手。Recover My Photos在恢复查询选项方面提供了多种选择，可按文件名/关键字、日期和文件大小等进行查询，对查询结果提供直观的预览功能，搜索速度非常快且恢复方便。





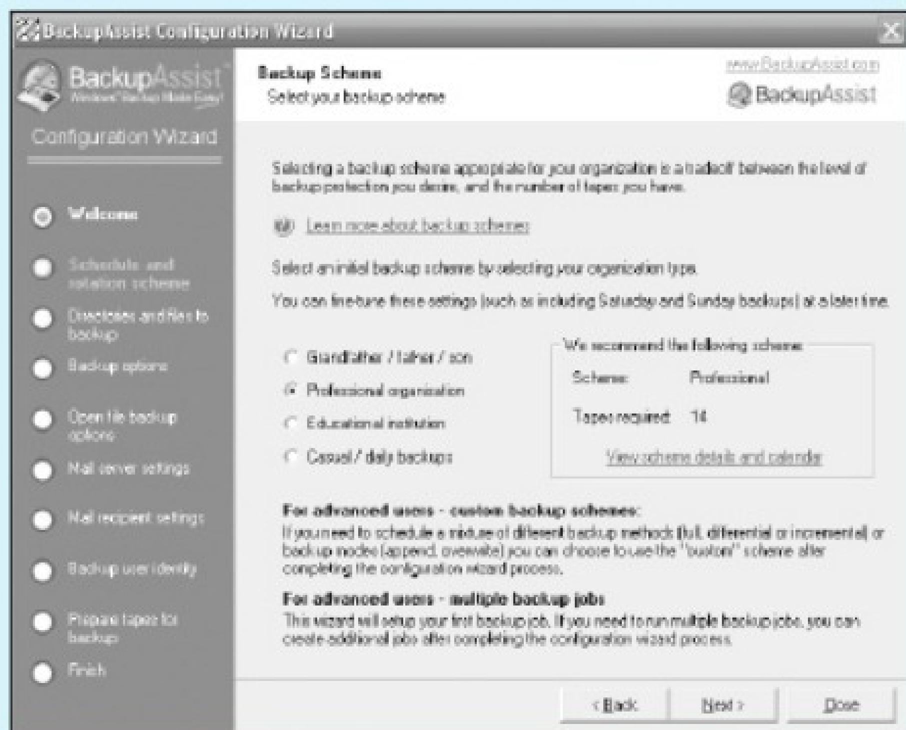
针对多媒体的数据恢复软件

点评：Recover My Photos功能强大、易于使用，可方便快速地恢复各种存储媒介上的图像、视频和声音文件，可谓数码爱好者的最佳伴侣。

备份助手——BackupAssist

□类型：备份工具	□版本：3.4
□大小：9.73MB	□性质：试用（30天试用期）
□平台：Win2000/XP/2003	□主页：http://www.backupassist.com
□下载：http://www.newhua.com/popsoft/200621/ba-setup-3_4_6.exe	

随着互联网的高速发展，安全问题已经成为当今人们讨论的热门话题，除了安装优秀的安全软件，及时对重要资料进行备份也是必不可少的，正所谓“有备无患”。BackupAssist是一款功能强大的备份工具，可以用来备份重要数据、关键系统文件甚至服务器、工作站的配置设定。软件提供了便捷的操作方式，可帮助你快速完成备份工作。BackupAssist可对数据进行实时保护，有效确保备份的安全性，附带具备简明的配置向导和直观的管理控制台，极大地方便用户使用；此外，软件还能自动进行计划备份，可定制备份分类。

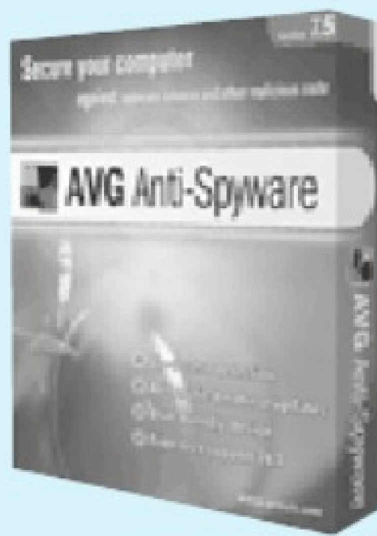


重要资料安全无忧

点评：这是一款在国外广受赞誉的备份工具，多家知名公司均采用该软件进行数据备份工作。品质值得信赖，推荐大家下载试用。

反木马利剑——AVG Anti-Spyware

□类型：安全工具	□版本：7.5
□大小：6.16MB	□性质：共享（30天试用期）
□平台：Win2000/XP	
□主页：http://www.ewido.net/en	
□下载：http://www.newhua.com/popsoft/200621/avgas-setup-7.5.0.50.exe	



谈起对电脑危害最大的两种程序，当属病毒和木马了，而往往很多用户忽略了木马的严重危害，认为只要安装杀毒软件就可以了，并没有考虑安装专门的木马查杀工具。今天给大家介绍一款号称“全球第一”的木马查杀工具——AVG Anti-Spyware，该软件能有效地检查出狡猾的多形态和进程注入式木马，保障电脑的网络安全。该软件界面非常清爽，用户可根据自己的需要选择上部的功能按钮，以便进行状态监控、木马特征库更新、扫描、防护设置、感染木马隔离情况、报告、分析（包括进程、连接、自动启动项、浏览器插件和LSP查看器）和参数设置等操作处理，操作起来非常简便和明晰。软件的扫描模式分全面系统扫描、快速系统扫描、注册表扫描、内存扫描和定制扫描5种。

在设置里我们可看到，AVG Anti-Spyware不仅可扫描捆绑文件、未知病毒、加壳的木马等，甚至还可检测出NTFS数据流木马，其强大功能可见一斑。如果你具备一定技术水平，也可自己设置扫描数据后缀名，以便节约木马扫描时间、提高扫描效率。此外，软件还具备方便的升级功能，用户可随时进行木马病毒库的更新，有效地抵御最新木马的进攻。对个人用户而言，AVG Anti-Spyware的功能全面而又强大，操作起来十分方便，强烈向大家推荐试用！


对恶意软件不可留情

点评：令人惊喜的是AVG Anti-Spyware系统资源占用率非常低，再配合一款优秀的杀毒软件，相信会为你的电脑筑起足够强大的安全防线，从此不必担心什么黑客木马。

注：LSP为分层服务提供商。

图像管理之王——ACDSee 9 Photo Manager

□类型：图像管理	□版本：9.0
□大小：23.6MB	□性质：共享（7天试用期，可在线申请30天试用期Code）
□平台：Win2000/XP	
□主页：http://www.acdsee.com	
□下载：http://www.newhua.com/popsoft/200621/acdsee.exe	



随着多年的发展，ACDSee从一款免费图像浏览器发展到现在的商业版全功能图像管理软件，名字也变成了ACDSee Photo Manager，功能和“身躯”都在激增，而人们对其每次更新的争议也从来没有断过。不管怎么说，最新的ACDSee 9 Photo Manager还是如期而至，相信又会在图像管理领域掀起一阵热浪。ACDSee 9 Photo Manager 9新增快速浏览功能，利用该功能可以快速、平滑地打开图片进行浏览，快速浏览模式对原有功能进行了缩减而保留了查看和浏览的基本要素，确保图像显示速度比以往更快。新版本增加快速修复功能，用户可一键消除红眼等常见图像瑕疵；新增阴影/加亮工具，利用该功能可让旧照片恢复“青春”；新增日历事件浏览模式，通过该模式，用户可以方便地按时间管理照片；新增私人文件夹功能，可通过设置密码来有效保护个人隐私和重要照片；新增自动分类功能，根据EXIF、IPTC数据和ACD数据库等信息，自动对图像进行分类，极大地方便了用户进行图像管理；新增Showroom（陈列室）功能，可在桌面上浏览图像；另外，ACDSee 9 Photo Manager 9还增加了目录浏览模式，可快速分类搜索、选择和浏览图像。


ACDSee已成为管理图像的不二选择


吸引MM的好手段

快乐卡通秀——Microsoft Cartoon Maker



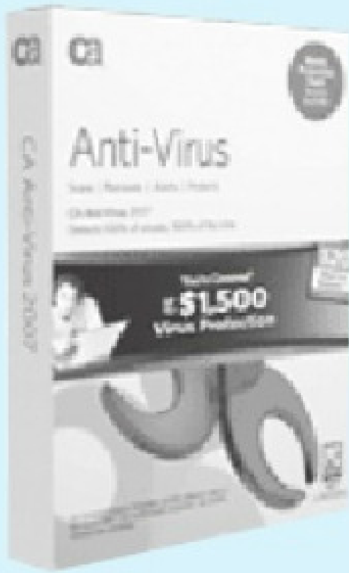
□**类型：**图像编辑　□**版本：**1.0
□**大小：**17.7MB　□**性质：**免费
□**平台：**WinXP
□**主页：**http://www.microsoft.com
□**下载：**http://www.newhua.com/popsoft/200621/CMCHS10.msi

自从Windows正版增值计划在中国开展以来，微软中国就针对国内市场为正版Windows XP操作系统用户开发了众多很受欢迎的小工具，本栏目也多次作过介绍，如中国农历时钟和Photo Story 3等。最近，经过微软中国精心开发的卡通秀软件——Microsoft Cartoon Maker终于发布。该软件采用微软亚洲研究院先进的人脸识别技术，你只需选择合适的照片，就能快速生成逼真的卡通形象。丰富的表情、可爱的装饰、生动的形态任你挑选，寥寥几下就能DIY出许多个性鲜活的卡通人物。Microsoft Cartoon Maker的使用非常简单，选择一张带有人像的照片，软件就会自动为用户定制脸部，再选择脸型风格、调整脸型，并为卡通脸选择头发、眼镜、胡子和表情等“装饰”，然后再为这个卡通脸选择一个合适的卡通身体，即可快速生成各种个人鲜明的卡通形象。

点评：想为自己和朋友制作个性鲜明的卡通形象吗？试试Cartoon Maker，它能够帮你轻松实现这一梦想。

病毒防护盾——CA Anti-Virus 2007

□**类型：**病毒防护　□**版本：**8.1
□**大小：**8.1MB　□**性质：**免费（个人版）
□**平台：**Win98SE/2000/XP
□**主页：**http://www.ca.com
□**下载：**http://www.newhua.com/popsoft/200621/av81_sc.exe



在以前的《工具快报》栏目中曾经介绍过eTrust EZ Antivirus，这款由世界著名软件公司出品的反病毒软件，凭借其强劲的功能和极低的资源占用率，给大家留下了极为深刻的印象。近日，最新的CA Anti-Virus 2007正式发布，新版本带来的不仅仅是软件名称的改变，从软件界面到实用功能，都给我们耳目一新的感觉。让国人倍感亲切的是，CA Anti-Virus 2007的官方简体中文版本也同期发布，我们就可以在熟悉的全中文界面和帮助说明中轻松地设置和应用。CA Anti-Virus 2007的发布让人颇感震惊的是，针对美国用户提供“1500美金保护计划”，也就是说，如果你的PC在正常安装CA Anti-Virus软件后仍然感染病毒，你就会得到最多1500美金的技术支持和硬件置换服务——虽然国人无福享受这一服务，但是由此可见CA公司对CA Anti-Virus 2007的强烈自信。CA Anti-Virus 2007对界面进行了比较大的改进，虽然增加了不少新功能，但是依旧保持了布局简洁明快和操作简单的一贯特色，用户可以很轻松地上手。新版本对原有的病毒隔离功能进行了进一步的完善和增强，用户可以方便地进行隔离、恢复、删除等操作；另外还改善了软件的升级功能，全新的升级界面更加清晰，用户可以很清楚地了解每次更新的具体功能模块信息。CA Anti-Virus 2007新增“立即保护”功能，这项功能对一些新手来说很实用，只需点击按钮即可开启全面保护，通过监控关键程序功能、执行全面系统扫描等设置，为你的PC构筑一道坚固的病毒防护盾。新版本还增加了威胁发作警告系统，用户可以在软件主界面右侧看到，由CA安全顾问小组报告的五个最流行的威胁和最新威胁，点击威胁链接还可以进一步对其进行详细的了解。另外，CA Anti-Virus 2007新增“快速提示”功能，用户只需打开软件主界面的“选项”窗口，即可看到这一新增功能，为用户提供CA Anti-Virus软件在使用中的一些实用性提示和解答常见问题，利用这一便捷功能，用户大可不必苦苦从帮助文件中进行搜索或者联系技术支持。

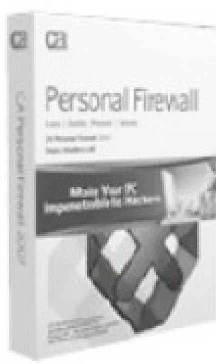


免费的选择

点评：笔者最喜欢CA Anti-Virus的一点就是它“小巧精悍”，同其它动辄需要几十兆乃至上百兆的同类软件相比，其功能一点也不逊色，更何况它还通过了国际权威的ICSA认证，另外这款软件还支持家庭3台PC安装。强烈推荐大家下载使用。

让你高枕无忧——CA Personal Firewall 2007

□类型：个人防火墙　□版本：9.0
□大小：15MB　□性质：免费
□平台：Win98SE/Me/2000/XP
□主页：http://www.ca.com
□下载：http://www.newhua.com/popsoft/200621/pfw9_sc.exe




其实防火墙不像防病毒那样必需

作为CA公司针对个人用户开发的安全防护软件，CA Personal Firewall和CA Anti-Virus一样，凭借其卓越的表现也深得大家的喜爱。随着最新的CA Personal Firewall 2007的发布，笔者发现CA终于摆脱了ZoneAlarm的阴影（之前的CA Personal Firewall简直就是ZoneAlarm的克隆版），界面和各项功能都有了较大的改进。CA Personal Firewall 2007的界面和前面介绍的CA Anti-Virus 2007采用统一的风格和布局，清晰直观、操作简单，用户可以很轻松地熟练各项功能设置和调整。在CA Personal Firewall 2007里，用户能方便地清空计算机和浏览器缓存，为应用程序定置防火墙规则，设置Cookie控制、广告/弹出窗口拦截和移动代码控制等级，另外还能对电子邮件防护进行设置。与CA Anti-Virus 2007一样，CA Personal Firewall 2007也新增了“立即保护”功能，用户若对当前的安全存在担忧，点击按钮即可获得充分的安全保障。软件基于Tiny Software的技术，这一防火墙保护技术在世界上广受赞誉，用户完全可以对其品质放心。值得一提的是，CA Anti-Virus 2007中的程序防护功能采用高级的sandboxing技术，能有效阻止黑客攻击，保证软件运行安全。

点评： 简单、易用，建议和CA Anti-Virus 2007一起使用，效果会更好。

晶莹剔透的苹果——iTunes 7


有苹果这个标志就足以吸引人

□类型：多媒体播放　□版本：7.0
□大小：34.9MB　□性质：免费
□平台：Win2000/XP
□主页：http://www.apple.com
□下载：http://www.newhua.com/popsoft/200621/iTunesSetup.exe



QuickTime Player和iTunes是苹果公司面向Windows用户推出的仅有的两款应用软件，虽然数量少了些，但是凭借着Apple的金字招牌和充满灵性的设计，都深受广大PC用户的喜爱。利用iTunes，用户可以方便地管理PC中的音乐和视频资料，创建自己满意的媒体库和播放列表，将自己喜欢的音乐和视频刻录到光盘上保存，如果你有ipod（Apple出品的便携式音乐和视频播放器）的话，还可以方便地通过iTunes与之同步。最新的iTunes 7新增资料库备份功能，用户可以轻松将歌曲、视频、播放列表甚至整个资料库都备份到CD或DVD光盘，为了减少备份所需光盘数量，iTunes还能执行增量备份。许多歌曲、专辑和视频都带有插图，因此在播放或被选中时，其插图会出现在插图显示窗口中，新版本iTunes还可使用Cover Flow翻阅精选中的专辑封面。另外新版本对各功能组件进行了全面的增强，改进里程序的稳定性。

点评： iTunes另外还整合了最新版的QuickTime Player，支持视频播放，操作也很简单，只需将文件拖拽到播放窗口即可。唯一的遗憾就是，iTunes Store不支持中国地区，希望以后Apple公司向Real Player学习，重视起中国市场来。

软件升级快报

PowerStrip 3.7： 著名显卡优化调整工具。用户可以用它方便地对显卡各项参数进行调整和优化，还能对显卡进行超频等专业调整。新版本增加了更多的HDTV调整参数；改善了EDID文件分析功能；增加对ATI X1K隔行的支持；修正了与Vista RC1的兼容性；加强了显示器限度计算。下载地址：http://www.entechtaiwan.com/files/pstrip-i.exe。

Alcohol 120% 1.9.5.4521： 功能强大的虚拟光驱软件。新版本更新了DPM提取引擎和虚拟驱动器引擎；更新了多语言支持；支持更多的光驱设备；修正了一些Bug。下载地址：http://trial.alcohol-soft.com/en。

FlashGet 1.73： 优秀下载工具。新版本增加Flash文件下载功能和搜索工具条，修正了URL重定向后发生的错误和URL文件名称解析的错误。下载地址：http://www.flashget.com/cn/download.htm。

WinRAR 3.61： 老牌压缩工具。新版本修正在多线程文本压缩模块中的错误（在某些环境下会导致损害的压缩数据）；解决了3.60版本在Windows 95中的一个兼容性问题。下载地址：http://www.rarlab.com/rar/wrar361sc.exe。



Word 2003排版应用精粹
页眉页脚的应用详解

■广东 外星人

Word的页眉页脚是Word文档每个页面的上下页边距用于显示信息的区域，它常常用于打印修饰，其内容可包括文档当前页页码、文档页数、文档建立日期时间、文档作者、文档标题、公司徽标、边框线、特制图形等文字或图形。

一、进入页眉页脚编辑状态

插入或编辑、修改页眉页脚时，必须先进入页眉页脚编辑状态才能进行以上工作。



图1

1.单击“视图”→“页眉和页脚”命令，即可进入Word的页眉页脚编辑状态，同时，“页眉和页脚”工具栏也被展开（**图1**）。在页眉页脚编辑状态，正文内容不能被编辑，反之亦然。

2.如果文档已存在页眉或页脚，只需在页眉区域或页脚区域双击鼠标左键，即可进入页眉和页脚编辑状态。

二、删除页眉线

在Word的默认设置情况下，插入页眉内容之后，会在页眉区域产生一根黑色的实心水平线，一般称为页眉线（**图2**）。实际工作中对页眉线的取舍各不相同，其实，页眉线不但可对进行美化装饰，也能将其删除。

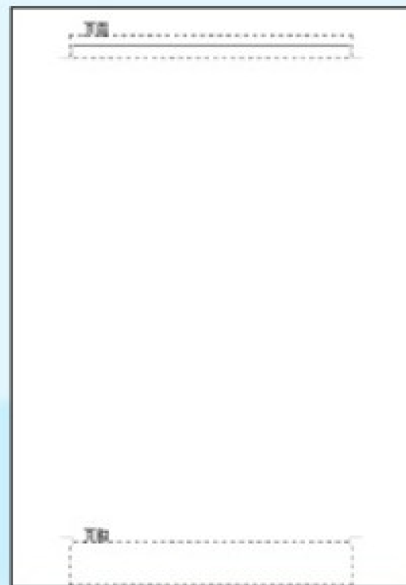


图2

方法一：利用“边框和底纹”菜单命令删除页眉线

1.先进入页眉页脚编辑状态，单击“格式”→“边框和底纹”命令，再单击“边框”选项卡。

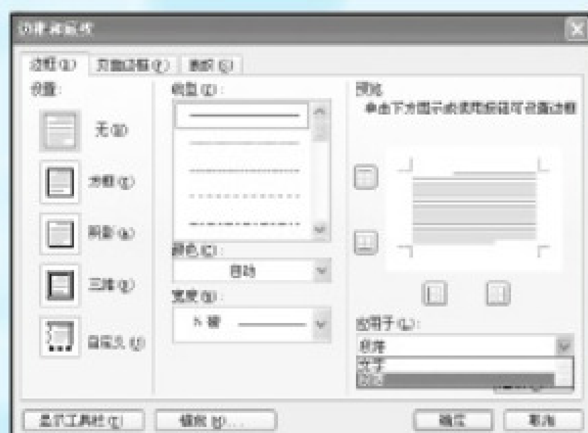


图3

2.在“边框”选项卡的左边“设置”属性栏下，有5种设置选项，单击第一个设置选项框“无”，再选择右边“应用于”组合框的“段落”选项（**图3**），即可删除页眉线。

方法二：因为Word的默认页脚是没有页脚线的，所以可利用这一特点，用“格式刷”工具删除页眉线

1.进入页脚编辑区域，将页脚的任意段落末尾的段落标记选中，然后单击“常用”工具栏的“格式刷”工具，此时光标变成格式刷形状。

2.再把这个格式刷光标移至页眉编辑区域，先按下鼠标左键不放，将页眉的全部段落（包括段落标记）选中即可。

方法三：利用“样式和格式”任务窗格删除页眉线

先进入页眉编辑区域，单击“视图”→“任务窗格”命令，将光标移至任务窗格“所选文字的格式”下面的组合框，单击该组合框右边“︾”按钮，并单击弹出菜单的“清除格式”命令（**图4**）。

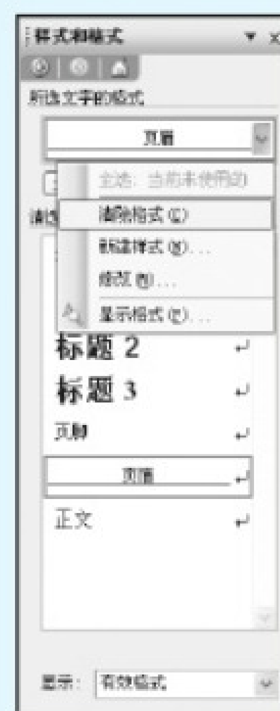


图4

三、设置页眉线下方文字

页眉文字通常都位于页眉线上方，如果要将文字置于页眉线下方，该怎么办，其实方法很简单（页脚线的上、下方文字设置方法与页眉类似）。

1.先进入页眉编辑区域，单击“格式”→“边框和底纹”命令，再单击“边框”选项卡。

2.在“边框”选项卡左边的“设置”属性栏下，单击第五个设置选项框“自定义”，再选择右边的“应用于”组合框的“段落”选项。

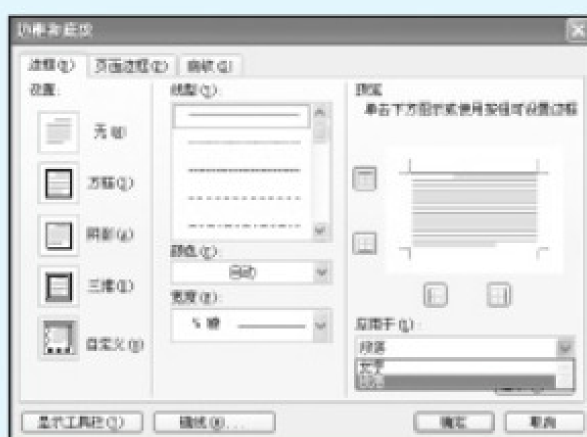


图5

3.单击右边“边框”选项卡“预览”属性栏的第一个边框线类型按钮，将页眉边框线设置为上边框类型（**图5**）。

四、为不同章节设置不同页眉页脚

Word文档的页眉页脚如果不作适当的设置，文档自始至终都采用同一个页眉页脚，此种页眉页脚设置方式常常不能满足排版设计需求，特别是长文档排版。例如：有一书分为目录部分及第一章至第五章的内容，而且各章页眉的设计有所不同。倘若要实现按不同章节设置不同页眉页脚，必须用“连续”分节符，将文档分割

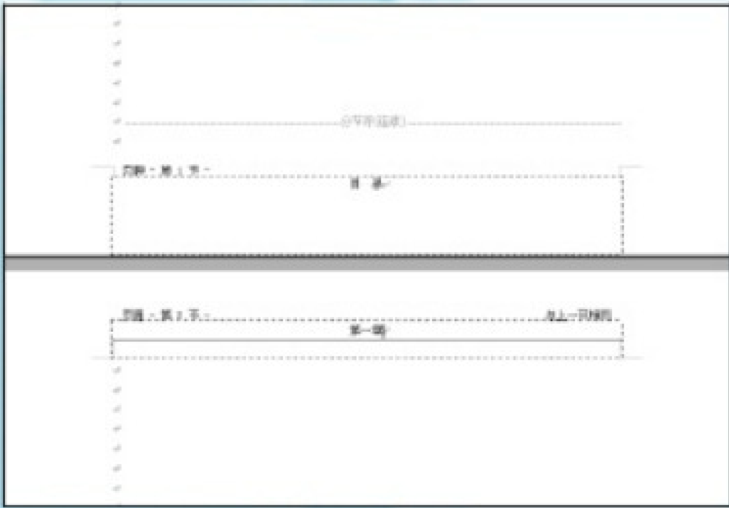
成多个节。下面步骤将目录与第一章分割成两个节，并形成两个各自独立的页眉页脚，操作步骤如下：

1.将光标移至目录结束页的结束处，单击“插入”→“分隔符”命令，弹击“分隔符”窗口。



图6

2.在“分节符类型”下，单击选中“连续”单选框（**图6**），按“确定”按钮退出该窗口。此时，已将目录与第一章分割成两个分节（即目录为第一节，第一章为第二节），并且该页结束处可看到如图所示的编辑标记字符（**图7**）（这些字符必须在常用工具栏的“显示/隐藏编辑标记”切换按钮选中时才显示，而且这些字符不能被打印）。


图7

3.进入页眉页脚编辑状态，将光标处于第一章起始页的页眉编辑区域内，单击“页眉和页脚”工具栏的“链接到前一节”切换按钮（**图8**），使该切换按钮浮起（不被选中）。此时，第一章起始页的页眉右上角的“与上一节相同”字符消失，这就表明该章的页眉已与目录页眉断开。



图8

4.再将光标处于第一章起始页的页脚编辑区域内，单击“页眉和页脚”工具栏的“链接到一个节”切换按钮，使该按钮浮起（不被选中）。此时，目录页眉页脚与第一章页眉页脚被断开（即第一节与第二节没有任何关联），成为各自独立的页眉页脚，然后再对其进行编辑工作。其他章节的页眉页脚设置方法与此相同。

五、设置奇偶页不同的页眉页脚

奇偶页不同的页眉页脚设计方式，经常可在教科书中看到，目的是使其具有左右页之分。

1.单击“文件”→“页面设置”命令，弹出“页面设置”窗口，单击“版式”选项卡。

2.在该选项卡的“页眉和页脚”选项组中，单击“奇偶页不同”复选框（**图9**），其他设置按默认值即可。然后就可对奇偶页的页眉页脚进行不同的设计。


图9

如果在步骤2，只选中“首页不同”复选框（**图10**），即可使首页的页眉页脚不同于首页之后的页眉页脚。


图10

六、保护页眉页脚

使用Word的“保护文档”功能，可保护文档的页眉页脚或整个文档不被其他用户编辑，如果需要编辑受保护的页眉页脚，必须提供保护密码。如上文实例，将目录部分的页眉设置为受保护页眉。

1.先把需要受保护的目录部分的页眉编辑完毕，并返回到正文编辑状态，在目录正文的最上方（即目录起始页的首行）插入一个“连续”分节符（“连续”分节符插入方法上文已提过）。插入“连续”分节符，实际上是将这一页分为两个节：第一节是页眉部分、第二节是正文部分。

2.单击“工具”→“保护文档”命令，在“保护文档”任务窗格中，单击选中“编辑限制”下的“仅允许在文档中进行此类编辑”复选框，再选择其下方组合框的“填写窗口”选项（**图11**）。

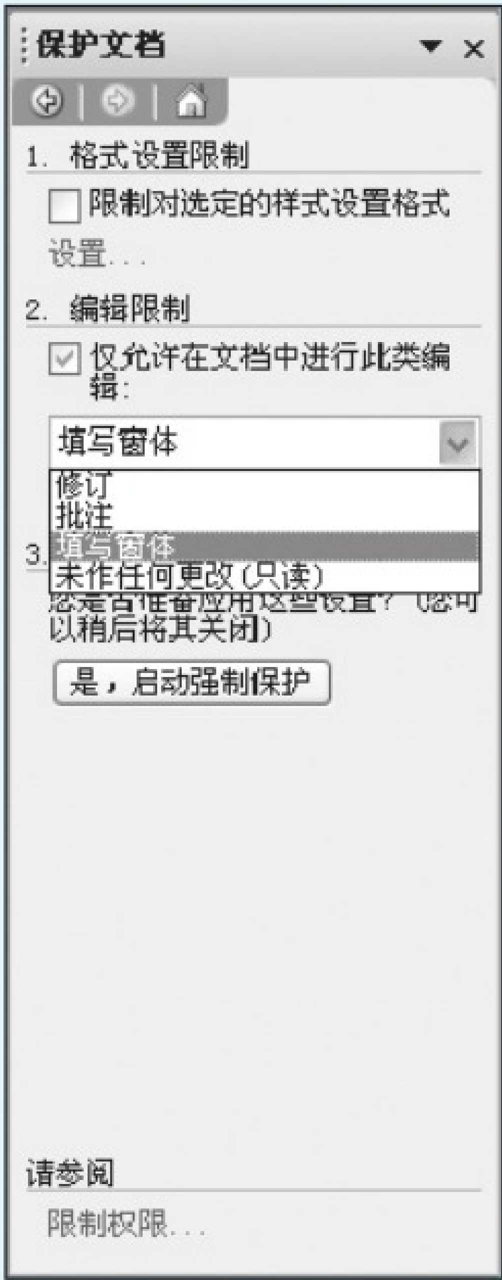


图11

3.单击带下划线的“选择节……”字符，弹出“节保护”窗口，在“受保护的节”组合框内，单击选中“节1”复选框（即目录页眉所在的节），并将其他不需要受保护的节取消选中状态（**图12**），按“确定”关闭“节保护”窗口。

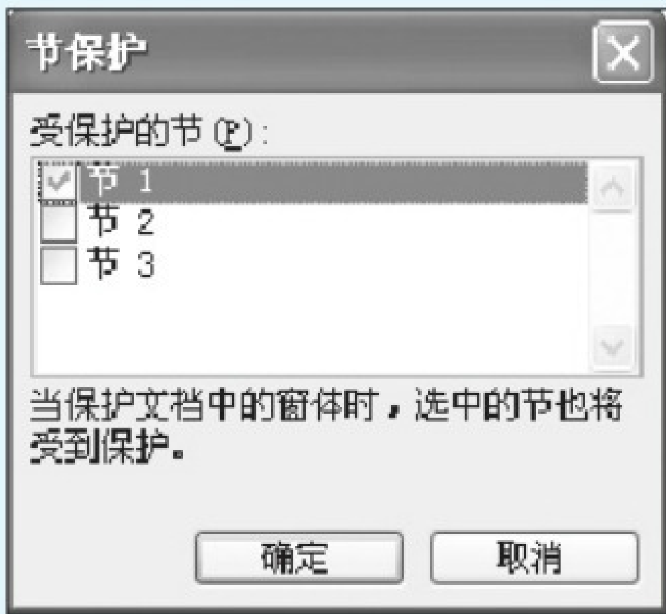


图12

4.单击“启动强制护”下的“是，启动强制护”按钮，在弹出的“启动强制护”窗口中输入保护密码（**下页图13**），再按“确定”按钮，保护页眉设置完成。

5.页眉受保护之后，倘若需要修改受保护的页

Microsoft® Office Word 2007



图13

眉，只需要单击“保护文档”任务窗格的“停止保护”按钮，并在弹出的“取消保护文档”窗口输入保护密码即可（**图14**）。（注意保护页眉之后的“保护文档”任务窗格，与保护页眉之前的任务窗格有所不同）


图14

> **提示：**在步骤1插入连续分节符之后，不要将该分节符编辑标记行删除，因为删除这一行其实就是删除步骤1插入连续分节符。另外，不要在分节符编辑标记行放置任何正文内容，因为该行与节1是同时被保护，避免在修改正文时受到限制。通过保护页眉的方法，可将该方法应用于保护页脚，同时保护多个不同节的页眉页脚、保护文档的全部内容。

七、页眉页脚的另类应用

1.页眉置于文档侧面

Word页眉页脚通常位于文档页面的上、下页边距处。但这一成不变的页眉页脚位置，有时感觉有些单调。其实未必这样，只要变通一下，即通过添加文本框或图形的方式，并将其放置到文档中的任意位置，代替Word默认的页眉页脚对象，打破传统的Word页眉页脚。

页眉设在侧面的设置方法：先进入页眉页脚编辑状态，利用绘图工具栏的文本框、绘制图形工具，在Word文档的左侧或右侧绘制文本框或图形作为页眉、页脚对象。当然，还可对文本框对象和图形对象设置各种效果，使这种页眉页脚更具个性化。

2.制作水印

通常在Word中制作水印是通过“水印”菜单制作的，但是，通过“水印”命令制作的水印，只有一个，即使重复使用多次“水印”命令，最终只保留最后一次制作的水印。其实，Word水印本质上是页眉页脚中的一种艺术字对象，既然如此，那么就可利用页眉页脚制作个性化水印：铺满页面水印、图形水印，使其超越Word的传统水印。下面是制作铺满页面水印的方法。

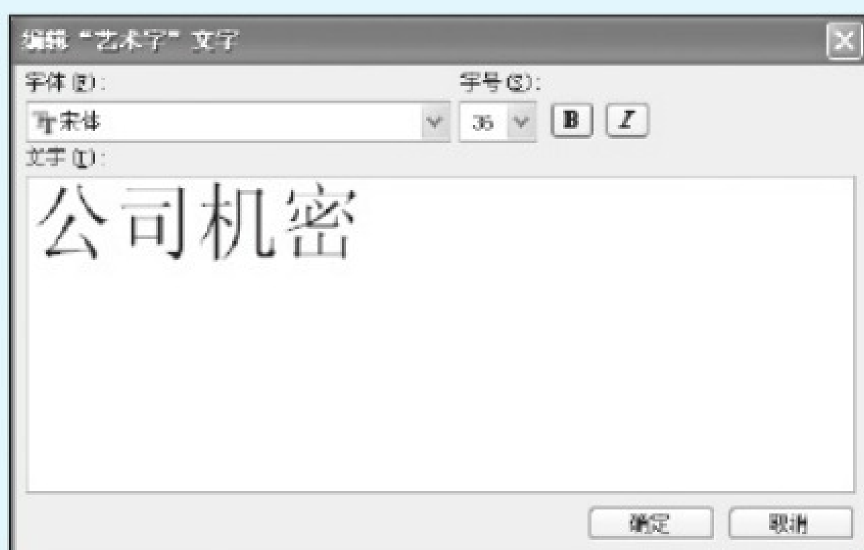


图15

A.进入页眉页脚编辑状态，单击绘图工具栏的“艺术字”图标，双击选中弹出的“艺术字库”窗口里面的一种艺术字样式，并在弹出的“编辑艺术字文字”窗口中输入水印文字——“公司机密”（**图15**）。



图16

B.选定水印文字“公司机密”，单击右键弹出右键菜单，并选择“选择艺术字格式”命令，弹出“设置艺术字格式”窗口。



图17

C.单击该窗口的“颜色与线条”选项卡，将填充颜色设为“灰色”（**图16**），透明度设为50%；单击“大小”选项卡，适当调整旋转角度（**图17**）；单击“版式”选项卡，将环绕方式设为“衬于文字下方”样式（**图18**），其余为默认值即可。



图18

D.完成上述一个艺术字水印之后，选定水印字样“公司机密”，然后通过复制、粘贴命令将水印字样铺满整页。

上述是通过插入艺术字来制作水印，除此之外，还可在页眉页脚插入文框、图片等来制作水印，制作方法与上述方法类似。

编者按： 通过调整“Windows系统服务”，确实可以在一定程度上起到系统优化的作用，但对于大多数普通电脑使用者而言我们不建议这么做，随意禁用某些服务可能会导致一些无法预料的错误，请大家一定要慎重。

应用心得

本期推荐文章

巧治网卡损坏后遗症

■安徽 屠志成

单位新购了一批品牌机组建了校园网，今年夏天雷雨天气较多，部分在有雷电时没有关机或断电的电脑的集成网卡被击坏，表现为可在“设备管理器”中找到它，但插上网线后指示灯不亮，或指示灯虽亮但无法连入网络。之后虽然添加了PCI接口的新网卡，但还是留下了一些后遗症。

一、无法关机和重装系统

集成网卡损坏的电脑，关机时到了“Windows正在关闭计算机”这一步时就死机，必须拔掉电源线或者按下电源按钮四秒钟才能关机。原以为是操作系统也出现了问题，于是重装系统，但到了“正在安装网络组件”这一步时，进度条在接近100%时停止不动，安装无法继续进行。

由于电脑在集成网卡损坏之前没有出现这样的症状，初步判断是这块残废了的网卡引起的问题，先尝试在设备管理器中把它禁用（在“设备管理器”的“网络适配器”下，选择集成网卡名称，单击右键，选择“停用”），但不能关机的问题仍无法解决。而重装系统时无法在系统中禁用集成网卡，问题当然也没法解决。看来必须彻底禁用它才行，那只有在BIOS中动手术了。

下面以华硕主板为例进行说明，其他主板的设置大同小异，可以自己摸索。重启电脑，在出现BIOS自检画面时连续按Delete键，进入BIOS设置程序。用方向键切换到“Advanced”（高级），选择

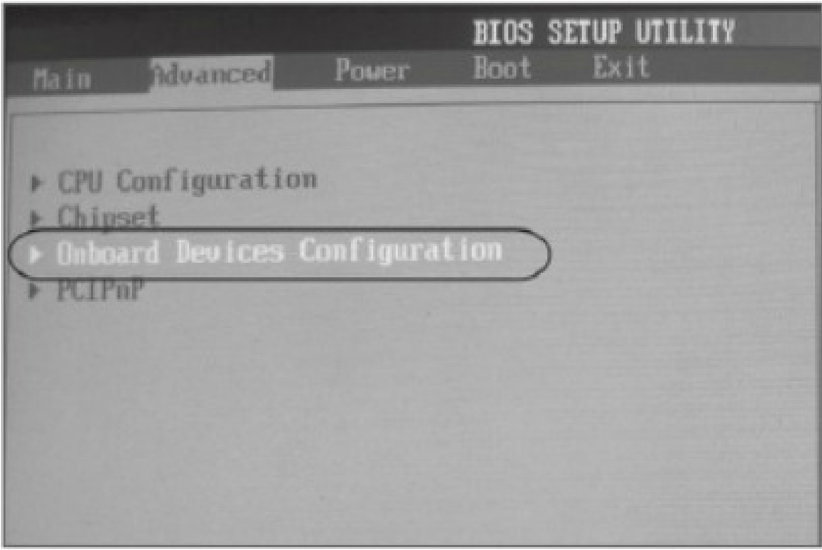


图1

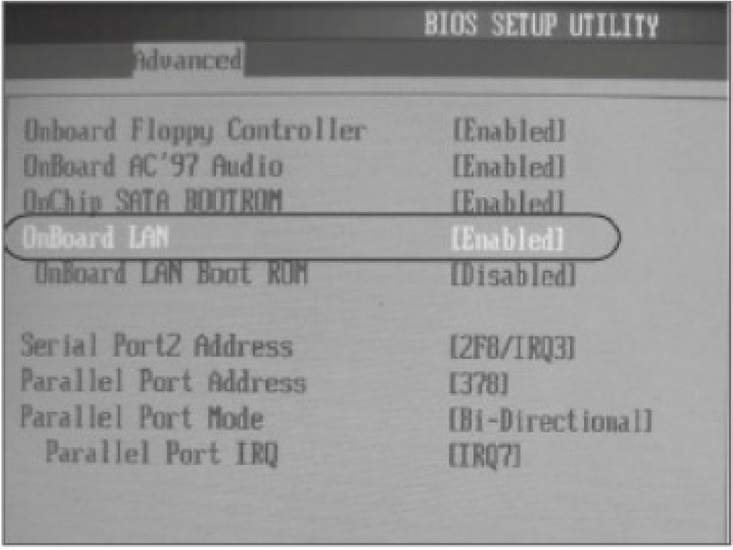


图2

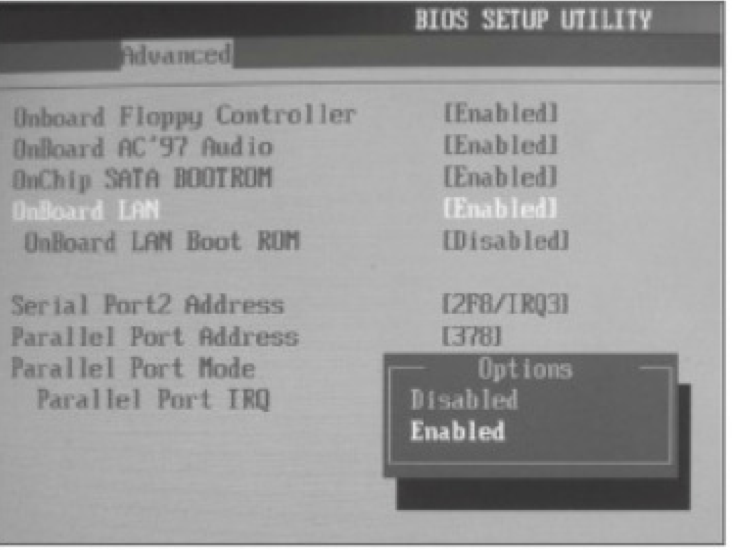


图3

“Onboard Devices Configuration”（板载设备配置，**如图1**），回车，进入下一个设置画面。再选中“Onboard LAN”（板载局域网设备，即网卡，**如图2**），这时它处于“Enabled”（激活）状态，回车，弹出“Options”（选项）。选中“Disabled”（失效，**如图3**），回车，设置完成。按下F10，保存设置并重启电脑。

注： *所有的选择都是用方向键进行。*

这时如果是正常的系统，就不会再有关不了机的问题；如果是原来不能重装系统的，再安装系统也能顺利进行了。

二、不能获得正确的IP地址

校园网中的电脑，是由路由器统一分配IP地址的。为防止有人乱改IP地址造成冲突，路由器中采取了静态地址分配的方式，就是先搜集连入校园网的电脑网卡的MAC地址，然后在路由器中给它绑定一个局域网IP地址。又为了防止有人私自接入校园网，还在路由器中启用了MAC地址过滤功能，只有已添加进MAC地址列表的电脑才能访问互联网。

由于网卡MAC地址的唯一性，集成网卡损坏又已更换了网卡的电脑，其MAC地址已改变，也就无法从路由器那里获得IP地址。虽然可手动指定IP地址，但容易和局域网中已存在的IP地址造成冲突，还由于MAC地址的不合法而无法访问互联网。

解决的办法有两种，如果能获得路由器的用户名和密码的话，可采取第一种；如果不行，则采取第二种。

首先得在BIOS中重新激活集成网卡，重启电脑后在“设备管理器”中再启用它。然后从“开始”→“所有程序”→“附件”中打开“命令提示符”，输入“ipconfig /all”，回车，本机网卡的MAC地址就会显示在网卡名称的下一行，其格式是12位十六进制数值（**如图4**）。集成网卡和PCI网卡的MAC可根据主板芯片组和


图4

网卡使用的芯片名称来区分，如VIA（威盛）芯片组的主板通常使用名称里VIA的网络芯片，PCI网卡通常使用Realtek RTL8139系列芯片。

1.修改路由器设置

这里以TP-LINK系列路由器为例进行说明。在一台有正确IP地址的电脑上打开IE，在地址栏里输入路由器的局域网IP地址（通常是192.168.1.1），回车，打开登录对话框，再输入正确的用户名和密码，回车，进入管理页面。

单击页面左侧的"DHCP服务"→"静态地址分配"，在右边的IP地址分配列表中找到自己电脑的集成网卡的MAC地址，把它改为新添的PCI网卡的MAC地址，单击"保存"**（如图5）**。

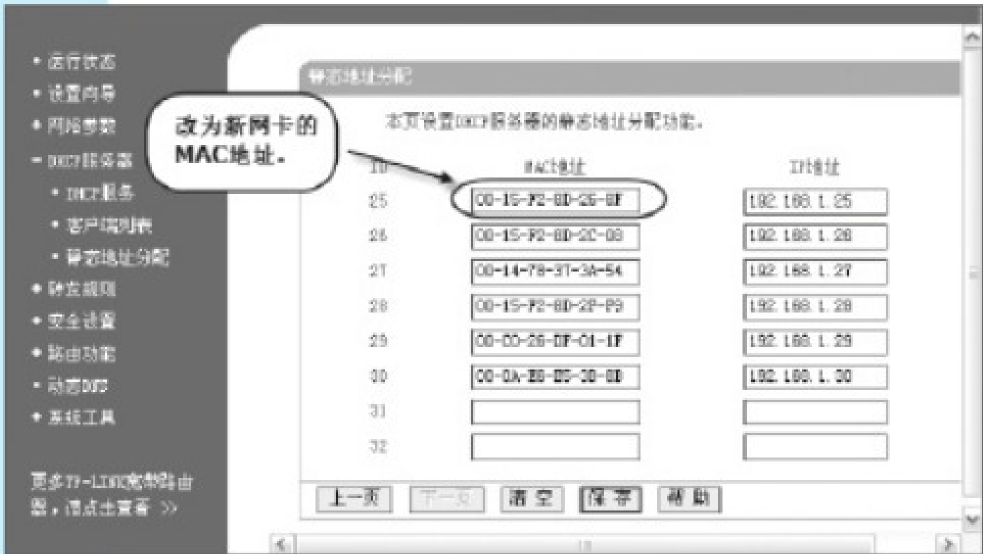


图5

再依次选择"安全设置"→"MAC地址过滤"，在列表中找到集成网卡的MAC地址，单击右侧与其对应的"修改"**（如图6）**，把它替换为新网卡的MAC地址，"描述"里最好填入自己的姓名，单击"保存"。

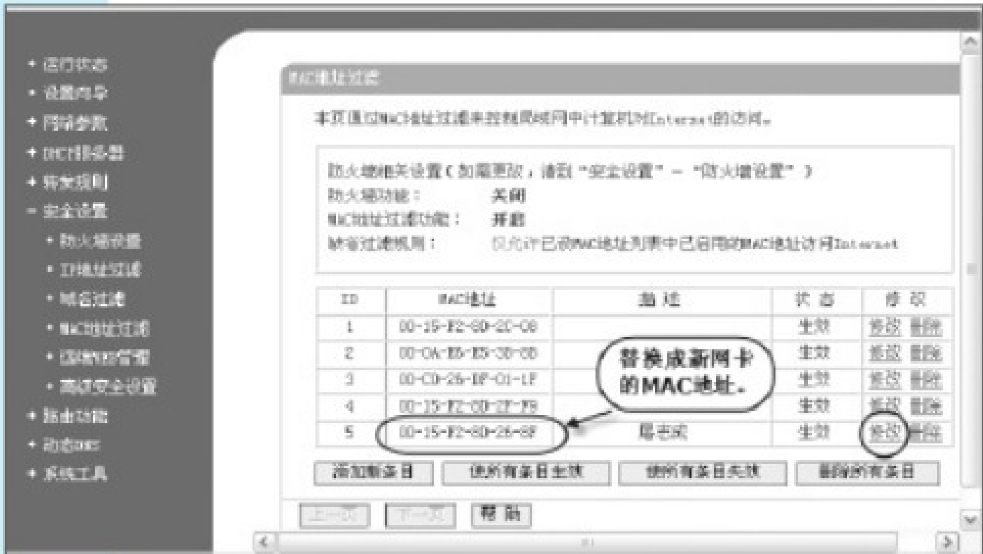


图6

注意：修改完成后仍要在BIOS里禁用集成网卡。

2.克隆网卡MAC地址

由于安全方面的原因，多数情况下我们并不能获得路由器的用户名和密码，是不是就没辙了呢？当然不是，我们可以把集成网卡的MAC地址"克隆"到新网卡上，这样在路由器里新网卡就会被当作原来的网卡来分配IP地址，访问互联网也不会受限。

记下集成网卡的MAC地址后，在BIOS里禁用它，进入系统，在"设备管理器"的"网络适配器"下双击新网卡名称，打开"属性"对话框，切换到"高级"选项卡，在"属性"列表中选择"Network Address"，然后选中"值"下文本框前的单选框，输入集成网卡的MAC地址（连续输入12个十六进制数值，中间不带短横线，**如图7**），单击"确定"，MAC地址克隆成功。

如果对这种修改方式没有把握，可借助装机必备的系统工具软件"超级兔子"来修改。打开"超级兔子"主界面，单击打开"超级兔子魔法设置"，选择列表中的"网络"，在右边切换到"网卡地址"选项卡。单击下拉列表框，选择新添的网卡，然后在下面的文本输入框里填入集成网卡的MAC地址（这次的填法与上面不同，12位十六进制数值每两个一组，中间要用短横线隔开），单击"确认修改"，MAC地址生效**（如图8）**。

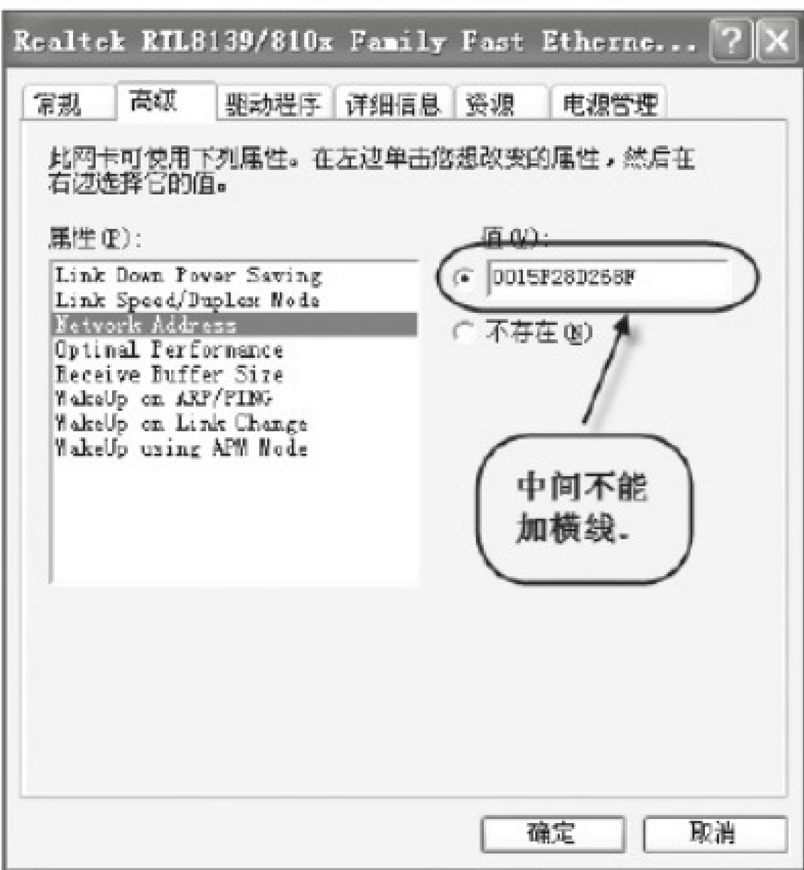


图7

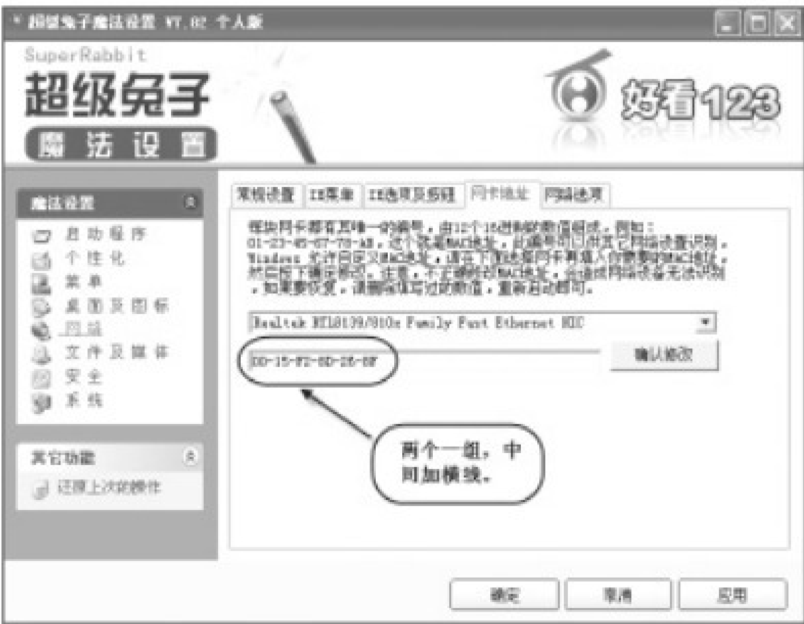


图8

三、受限用户不能上网

我们单位的电脑都是多人共用一台，为方便管理和保持系统的稳定，每台电脑除了一个管理员帐户外，其他人只能使用受限帐户。在集成网卡受损并更换了网卡后，虽然解决了MAC地址的问题，但只有管理员帐户可连入局域网和互联网，而受限帐户则不行。

后来发现，如果新建一个管理员帐户或把原来的受限帐户更改为管理员帐户后它们就都能上网了。于是作出如下推测：管理员帐户具有重新安装设备的权限，更换网卡之后它能重新识别网卡并为它安装驱动程序，所以这个帐户能上网；而受限帐户由于没有更改设备的权限，没法给新网卡安装驱动程序，所以不能上网。当把一个受限帐户提升为管理员帐户之后，它的权限提高了，能正常使用新网卡，自然也能上网了。

于是采取下面的办法解决了问题：进入"控制面板"，打开"用户帐户"，单击一个受限帐户，再单击"更改帐户类型"，选中"计算机管理员"，最后单击"更改帐户类型"确认**（如图9、图10）**。这样就可把一个受限帐户改成了管理员帐户，用它登录一下系统，确认能上网后，再在"用户帐户"里把它降级为受限帐户。其他受限帐户的操作与此相同。

说明：虽然我们也能用以管理员帐户登录系统，删除原先的受限帐户，再创建同名的受限帐户的方法来解决不能上网的问题，但由于新创建的帐户和原来的同名帐户形同而实异，原先帐户中的个性设置和重要资料可能都会丢失，所以不建议采取这种方法。



图9

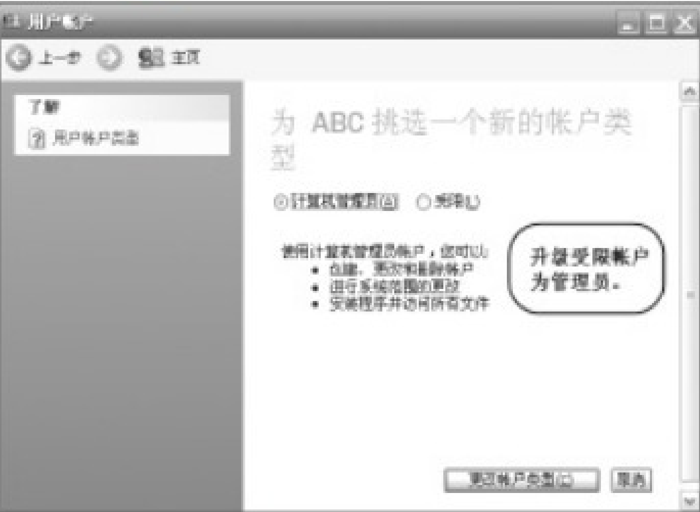


图10

为右键菜单添加“创建以当前日期为名称的新文件夹”选项

■山东 王杰

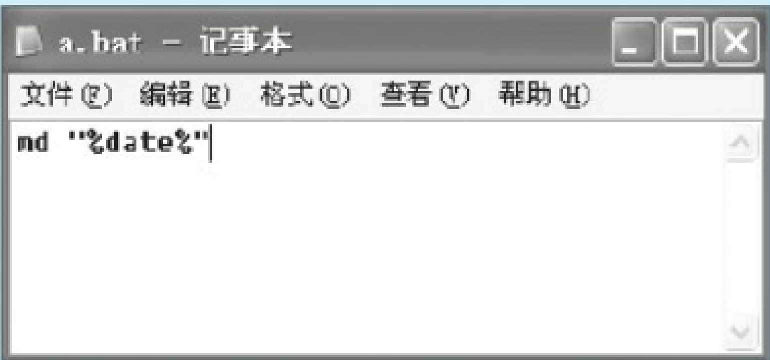


图1



图3

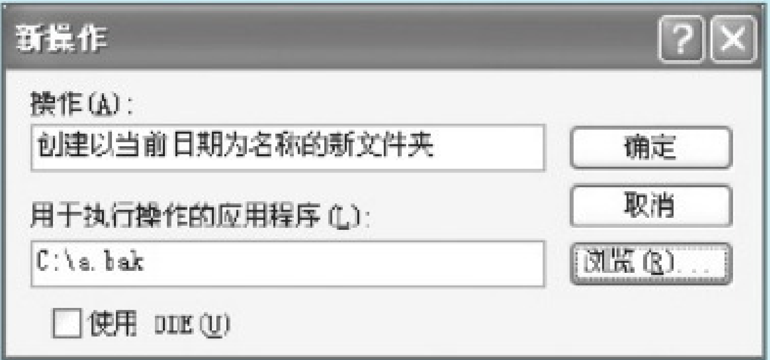


图4

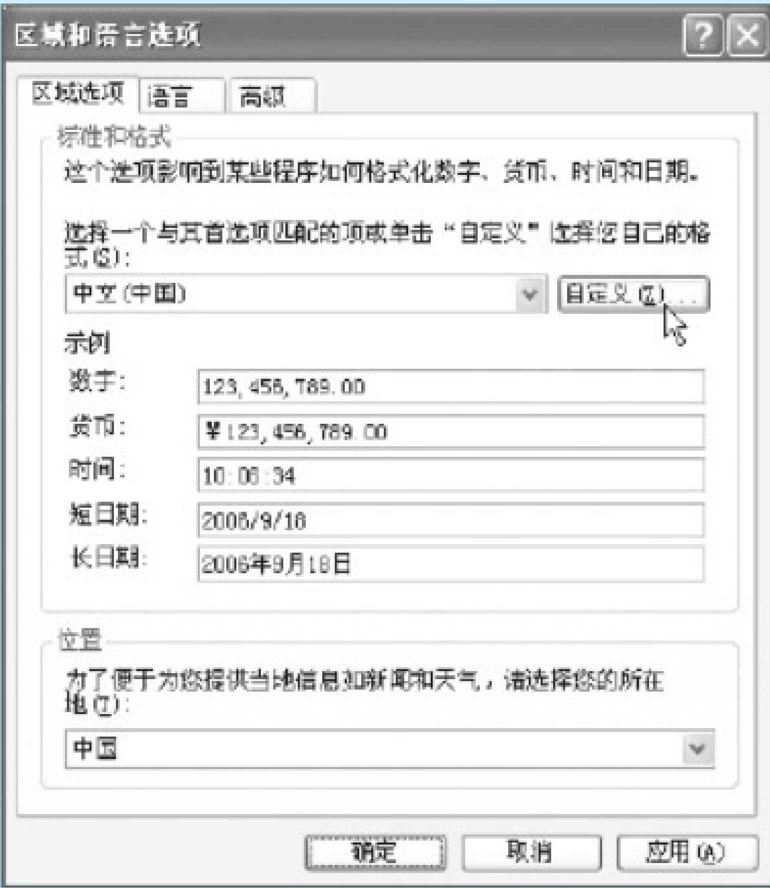


图6

同事小狄是单位财务系统的管理员，每天都要创建一个以当前日期为名称的新文件夹，对财务数据进行备份。就此事小狄问我有没有简单的方法，让系统自动创建以当前日期为名称的文件夹？我说，有，可以为右键菜单增加一个“创建以当前日期为名称的新文件夹”选项。以下，我们以Windows XP为例具体说明操作过程：

1.使用文字处理软件（如“记事本”）创建一个含有“MD "%DATE%"”这行命令的文件，并将之命名为批处理文件，如命名为a.bat（**如图1**），然后打开“我的电脑”或“Windows资源管理器”。

2.在“工具”菜单中，单击“文件夹选项”。

3.单击“文件类型”选项卡，在“已注册的文件类型”中，单击“文件夹”，然后单击“高级”（**如图2**）。

4.单击“新建”（**如图3**）。

5.在“操作”框中键入“创建以当前日期为名称的新文件夹”；在“用于执行操作的应用程序”框下，单击“浏览”，找到并双击步骤1中创建的a.bat文件；单击“确定”（**如图4**）。

6.依次单击“确定”关闭各对话框。

现在，在“我的电脑”或“Windows资源管理器”窗口，右键单击磁盘上的一个文件夹，在弹出的快捷菜单中就有一个“创建以当前日期为名称的新文件夹”选项了吧（**如图5**）！单击该选项，即可在右键单击的文件夹下，创建一个以当前系统日期为名称的文件夹了。还有一点需要说明的是，由于“\/:*?"<>|”这9个字符不能用于文件夹（或文件）的名称，所以当系统短日期以yyyy/m/d为其格式时，上述建立文件夹的过程将得不到预期的效果。这时就需要你修改Windows系统的日期格式，方法是：依次单击“开始”→“控制面板”→“日期、时间、语言和区域设置”→“区域和语言选项”，然后单击“区域选项”选项卡，单击“自定义”（**如图6**），接下来单击“日期”选项卡，在“日期分隔符”框中选择除“/”以外的其他分隔符（**如图7**），依次单击“确定”关闭各对话框。



图2



图5



图7

心急难耐，电影我要边拷边看

■辽宁 蓝色海岸

奇门遁甲

从朋友手中借来的影音大碟，从市场上淘来的DVD碟片，你在第一时间会怎么做？50%的人会立即放入光驱一饱眼福，50%的人怕用光驱直接看碟片天长日久影响光驱寿命而选择将影片拷入硬盘再播放。没错，后者是一个好习惯，将碟片拷入硬盘再观看不但可很好地保护光驱，且因为硬盘的传输速度要比光驱快许多，所以还可以增加播放的流畅度。但是往硬盘拷贝影片，往往要花费比较长的时间等待文件复制完成才能观看。对于比较热门、自己心仪已久的影片许多朋友可能会心急难耐，恨不得立即观看。别急，利用“影片COPY精灵”（下载地址：http://soft.mumayi.net/downinfo/2900.html），我们便可以边拷边看。

影片COPY精灵能在把文件复制到硬盘上的同时播放已拷贝到硬盘上的部分，几分钟后，拷贝完成，光驱就可以休息了。不但有效解决了长期使用光驱看碟影响光驱寿命的问题，还可让心急的用户尽早观看影片，何乐而不为呢？

第1步：该程序是一款绿色软件，无需安装，解压到任意目录中即可使用。软件自带有数个有用的小工具，因此在解压文件夹中会有数个可执行文件，双击执行其中的"影片COPY精灵.exe"。

第2步：在打开的程序主窗口中，单击"影片COPY"标签，然后单击"请选择要快速拷贝的媒体文件"后的"浏览"（**如图1**），打开光驱或移动硬盘上需要拷贝的电影文件。单击"请选择存放目录"后的"浏览"打开本地硬盘上的一个文件夹。接下来单击"选择播放程序"，打开系统中已安装的播放器。为保证在拷贝的过程中能够正常播放，建议最好使用Kmplayer或暴风影音这样的万能播放器。

第3步：单击"拷贝并播放"，程序就开始往硬盘上拷贝电影文件，同时打开系统中的播放器进行电影文件的播放。这样，我们就可一边拷贝一边欣赏影片了，从而避免无聊等待的无奈。

第4步：如果在播放效果不是很流畅，那么可拖动"拷贝速度调节器"滑杆，适当降低拷贝速度即可。

小提示：程序主要是针对"rm、ra、arm、rmvb、smil、wmv、asf"等格式影片的拷贝与播放。如果不是上述格式，拷贝完成后，程序可能会将影片关闭后重新播放。另外，程序还附带有"控制精灵""性能优化""定时关机""垃圾清理"等数款颇为实用的小工具，有兴趣的朋友不妨一试。



图1

利用瑞星杀毒软件查杀QQ通行证变种POU

病毒名称：QQ通行证变种POU（Trojan.PSW.QQPass.pou） **病毒类型：**木马病毒 **病毒危害级别：**★★★☆

病毒发作现象及危害：该病毒执行后会在后台监视用户的输入，伺机窃取用户的QQ号码及密码并发送给黑客。此病毒会通过网络、U盘以及移动硬盘等传播，目前在高校、机房、数码冲印社等地流传较广。

手工清除：

一、清除内存中的病毒

在任务管理器中找到名为"SVOHOST.exe"的进程，单击鼠标右键，选择"结束进程"。

二、删除病毒文件

1.打开注册表编辑器。

2.打开HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Explorer\Advanced\Folder\Hidden\SHOWALL，将右面窗格中的CheckedValue一项删除。

3.在右面的窗格中点击鼠标右键，新建一个名为"CheckedValue"的DWORD值。然后双击该项，将其值设为"1"。

4.打开"我的电脑"，选择菜单"工具"→"文件夹选项"，点击"查看"，取消"隐藏已知类型文件的扩展名"前的对勾，然后点击"确定"。

5.进入系统目录（默认为C:\Windows\System32），将其下的SVOHOST.exe和winscok.dll文件删除。

6.用鼠标右键点击其它分区盘符，如"D:""E:"等选择打开。将其根目录下的autorun.inf和sxs.exe文件删除。

三、修复注册表

1.打开注册表编辑器。

2.打开HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Run，在右边的窗格中找到"SoundMam"，将其删除。

3.打开HKEY_CURRENT_USER\Software\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Policies\Explorer，将其下的"NoDriveTypeAutoRun"值改为91（十六进制）。

4.打开HKEY_LOCAL_MACHINE\SYSTEM\CurrentControlSet\Services\SharedAccess\Epoch，将Epoch的值改为3d。

如果是XP系统，继续下面两步操作：

5.打开HKEY_LOCAL_MACHINE\SYSTEM\CurrentControlSet\Services\srservice，将start的值改为"2"。

6.打开HKEY_LOCAL_MACHINE\SYSTEM\CurrentControlSet\Services\wscsvc，将start的值改为"2"。

瑞星提示：

目前该病毒传播较广，建议用户及时升级杀毒软件并打开实时监控防范此类病毒。已感染此病毒的用户最好用杀毒软件进行清除，同时将所有的U盘、移动硬盘再次检查一遍，防止二次感染。



千军万马不再挤独木桥——让WLM开N多

■辽宁 小乔

Windows Live Messenger（以下称WLM）比原MSN有了不少的长进，不过仍然无法多开，在一台机器上只能同时执行一个WLM，这给有多个帐号的用户带来了不少烦恼。那么，有没有办法让WLM像QQ一样，想打开几个就打开几个呢？没有问题，略施小计就可让WLM开N多，从此告别千军万马挤独木桥的尴尬。

一、自己动手，丰衣足食

在WLM的主程序"msnmsgr.exe"中有一个开关控制着WLM能否多开，默认设置是关闭，我们可手动将这个开关打开，从而实现WLM多开的目的。这里要借助于一款16进制编辑工具XVI32（下载地址：http://www.pcwelt.de/index.cfm?pid=234&pk=108313&dl=1778&p=2）。

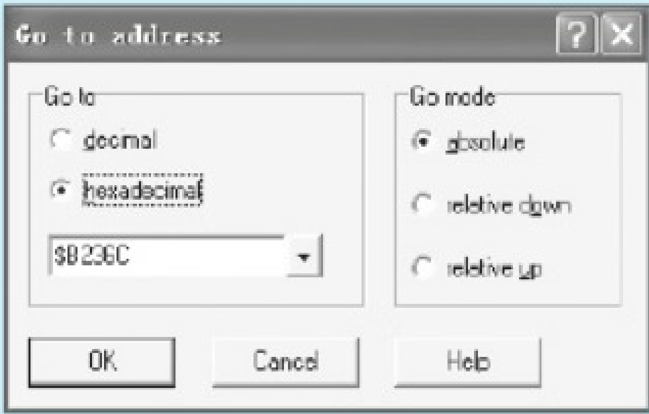
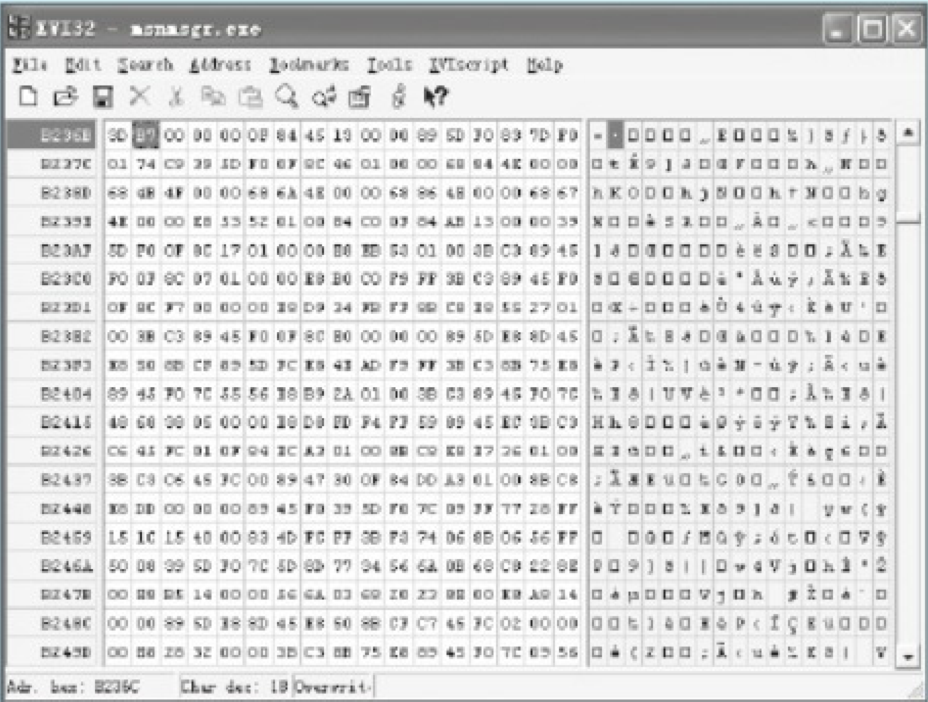


图1

第1步：打开资源管理器，定位到WLM的安装目录"C:\Program Files\MSN Messenger"，将其中的WLM主程序文件"msnmsgr.exe"备份一下，这主要是为防止下步修改失误。


图2

第2步：执行XVI32，这是一款绿色免安装工具，解压后直接执行其中的可执行文件即可。接下来点击菜单栏的"File"→"Open"，在弹出的打开窗口中打开"C:\Program Files\MSN Messenger"目录下的"msnmsgr.exe"文件。

第3步：打开该文件后，单击菜单栏的"Address"→"Goto"命令，弹出"Go to address"对话框。在其中的文本框中输入"B236C"，点选"hexadecimal"单选按钮（**如图1**），最后单击"OK"。

第4步：很快查找结果就出来了，蓝色光标的定位处就是查找结果，将鼠标定位到右侧窗格蓝色区域，将"B7"修改为"B6"（**如图2**），最后单击工具栏上的"保存"。

好了，以后使用WLM时就没有了单开的限制，你想打开几个就打开几个，十分方便。

小提示：上述方法在Windows Live Messenger 8.0.0812.00下试验通过。

二、借助外援，轻松搞定

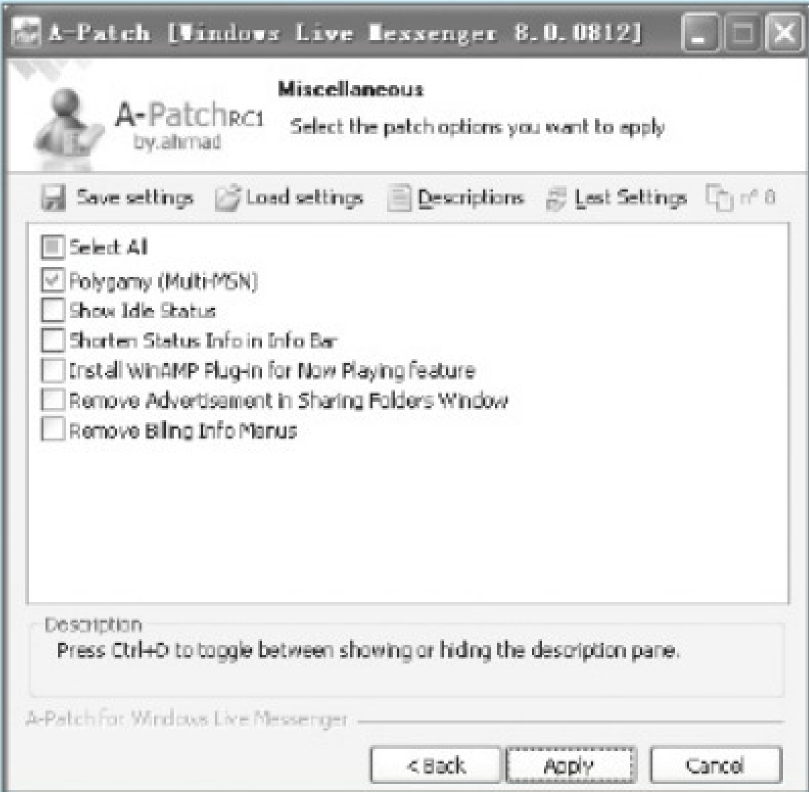


图3

如果你是个懒人或怕自己动手修改风险太大，那么可到论坛下载已修改好的"msnmsgr.exe"，下载完毕，覆盖到你的WLM安装目录即可。或是到"http://download.pchome.net/internet/communications/msn/22457.html#"下载WLM多开补丁"A-Patch for Windows Live Messenger 1.3.0 RC1"。下载完毕，执行补丁程序，在弹出的安装向导窗口中，首先选择WLM的安装目录，连续点击7下"NEXT"，直到出现图2所示界面，勾选"Polygamy（Multi-MSN）"（**如图3**），点击"Apply"即可。另外，在打补丁的过程中还有许多的设置选项，可设置去广告、去搜索栏、添加前端显示等功能，用户完全可根据自己的需要DIY一个全新的WLM。

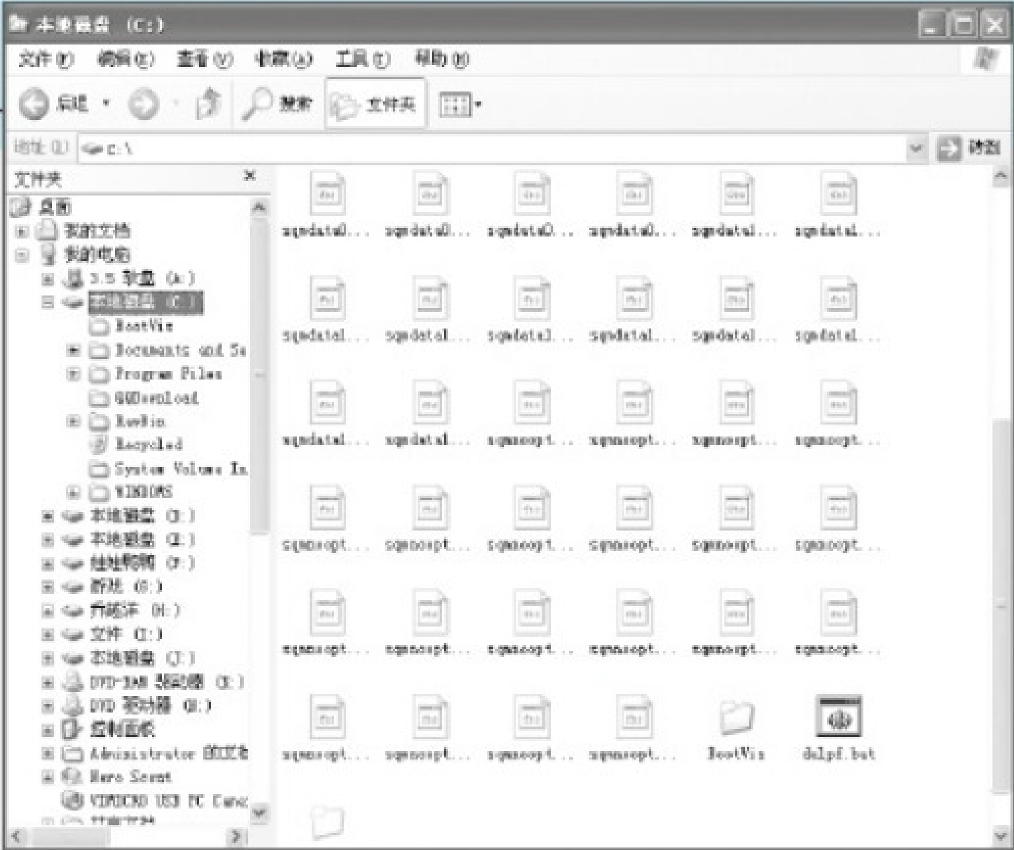
小提示：该补丁程序仅适合于Windows Live Messenger 8.0.0689.00，对其它版本的WLM可能无效。

封杀WLM神秘的表情符号

■辽宁 小乔

试办公备

近日在整理磁盘时，无意间在C盘根目录下发现许多"sqmnoopt00.sqm、sqmnoopt01.sqm……"，以及"sqmdata00.sqm、sqmdata01.sqm……"这样的文件（**如图1**）。这些文件都具有隐藏属性，以"sqmnoopt"或"sqmdata"开头，以流水序号结束，搞不懂这些神秘来客出自何方，干脆一删了之。但没有想到过几天又出来许多"sqmnoopt*.sqm"这样的文件。难道是病毒？将病毒库升至最新，彻底查杀未果。后来经仔细研究，发现这些"sqmnoopt*.sqm""sqmdata*.sqm"文件原来是Windows Live Messenger（以下简称WLM）的表情符号文件，可能是WLM自身不够完善的原因吧，这


图1

些表情符号文件生成后并不会被自动删除，于是残留在系统中成为了垃圾。那么，该如何清理这些无用的垃圾呢？


图2

方法一：屏幕WLM自定义图释功能

既然生成这些垃圾文件的元凶是WLM“显示自定义图释”功能，那么只需将“显示自定义图释”功能屏蔽，并删除C盘根目录中的垃圾文件即可。方法是首先将C盘根目录下的这些垃圾文件直接删除，然后单击“工具”→“选项”，打开选项窗口。选择左侧窗格中的“消息”，然后将“显示自定义图释”复选框中的对勾取消掉，单击“确定”即可（**如图2**）。

方法二：利用脚本删除

利用方法一虽然可确保以后将不会再生成这些垃圾文件，但同时也不能再使用WLM的“显示自定义图释”功能了。那么有没有办法既能使用WLM的“显示自定义图释”功能又能够自动清理垃圾文件呢？

打开记事本程序，录入以下内容：

```
del C:\sqmdata*.sqm /f/s/q/a
del C:\sqmnoopt*.sqm /f/s/q/a
pause
```

录入完毕，另存为“DelSqm.bat”，双击即可将C盘根目录下的这些垃圾文件彻底清除了。如果嫌手动删除麻烦，还可将“DelSqm.bat”添加到关机脚本中，实现关机自动删除的目的。在“运行”对话框中键入“gpedit.msc”，回车后打开注册表编辑器。展开“计算机配置”→“Windows设置”→“脚本（启动/关机）”。然后双击右侧的“关机”选项，在打开的窗口中点击“添加”将此前创建的“DelSqm.bat”添加进来，单击“确定”。以后，每当我们关机时，关机脚本就会自动帮我们清除WLM表情文件。

让你的刻录盘物尽其用

■山东 眉飞色舞的鱼

众所周知，CD-R刻录盘容量可达700MB，而目前正方兴未艾的DVD刻录盘则是4.7GB起跳。空间是足够用了，但却衍生出一个新问题，就是我们收集的资源体积并不是那么正好，如有些镜像文件体积只有几百兆；很多电影转换成DVD后不过1～2GB，让这么一点数据占用整张刻录盘未免过于奢侈，那能否在一张光盘上同时刻录多个镜像或多种资源呢？答案是“能”，不过我们必须在刻录之前多进行几步操作，下面笔者按照不同的情况分别讨论这个问题。

一、普通镜像的刻录

如果要刻录的镜像只是普通的数据光盘（媒体配套光盘、软件安装光盘、MP3光盘等都在此列），可通过以下步骤进行操作。



图1

首先安装虚拟光驱软件，这里笔者建议用免费的Daemon Tools（以下简称DT）（下载地址是http://www.skycn.com/soft/2344.html）。然后把要刻录的镜像文件分别加载到DT虚拟光驱中，用左键单击DT的系统托盘图标，再单击“Device 0”“Device 1”……即可依次加载不同镜像（**如图1**）。

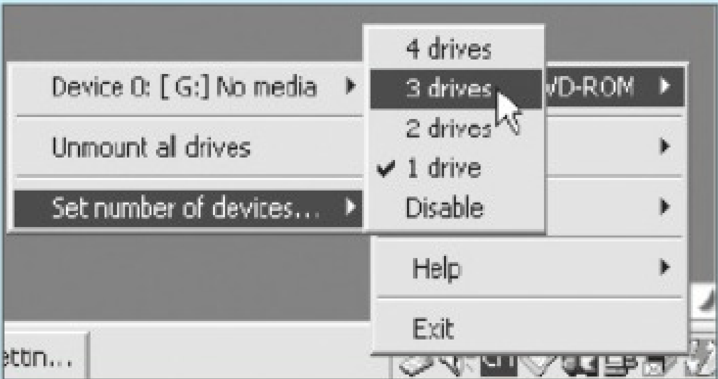


图2

提示：DT默认只显示一个虚拟光驱盘符，如果想让它显示更多盘符，可用右键单击DT的系统托盘图标，依次选择“Virtual CD/DVD-ROM”/“Set number of devices”，按照需要选择“1 drive”“2 drive”就可以了（**如图2**）。

也许有朋友会问，DT最多只能显示4个虚拟光驱盘符，如果我有第5个镜像要刻录该怎么办呢？没关系，你的刻录软件十有八九是Nero吧？干吗不试试Nero ImageDrive呢？这是Nero自带的虚拟光驱，在开始菜单中的Nero程序组中选择“工具”→“Nero ImageDrive”即可启用。


图3

启用后再执行一次刚才的命令，就会出现**如图3**所示的对话框，复选“启用驱动器”即可添加虚拟光驱盘符，它最多可以再增加2个虚拟光驱，应该够用了吧！加载镜像时，只要切换到“第一个驱动器”或“第二个驱动器”标签，再单击“…”即可。

最后打开Nero，把各虚拟光驱里的文件添加到要刻录的文件列表中，就可以开始刻录了。

二、引导型镜像的多重刻录

如果要刻录的是具有引导功能的镜像，如操作系统安装光盘、Linux Live CD、Recovery CD、系统维护光盘等，由于这些光盘上存在系统引导信息，因此不便用虚拟光驱法多重刻录。不过我们却可以用UltraISO（下载地址：http://www.skycn.com/soft/858.html）之类的镜像编辑工具给光盘镜像“扩容”，然后再进行刻录。

注意：处理这种镜像时需要区分主从关系，也就是说我们应以具有引导功能的镜像为基础添加资源，只有这样才能保证不破坏光盘上的引导信息。

这里笔者以“深山红叶系统维护光盘”为例，虽然其体积只有200MB，但却可以在硬盘无法启动的情况下，将电脑启动到Windows图形界面，而且还集成了Ghost等系统维护工具。既然光盘上有Ghost，何不把系统盘的备份文件（.gho）也刻上呢！



图4

启动UltraISO，你会看到**如图4**所示窗口，上半部分界面显示的是光盘镜像中包含的文件列表，下半部分则是本地硬盘目录树。现在单击工具栏上的“打开”导入要扩容的镜像文件，然后通过拖拽即可向镜像中添加文件，达到需要的容量后保存镜像文件，再用Nero直接打开新镜像文件即可刻录。

三、电影、资源双刻录

笔者虽不敢以DVD发烧友自居，但也收藏了不少经典的原版DVD大碟，这么好的东西每天拿来放去可真是心疼啊！何不利用刻录机做个“副本”呢？平时看“副本”，原版呢？就藏起来！可是笔者却遗憾地发现大多数影碟都无法填满整张光盘。笔者想，如果能够在不影响影碟正常播放的前提下，在一张光盘上同时刻录DVD影片和软件资源，那岂不是件美事？下面我们就一起完成这个任务。

第一步：把DVD影碟上的AUDIO_TS和VIDEO_TS文件夹复制到硬盘上，这个没什么技术含量，笔者就不多说了；



图5

第二步：双击桌面上的Nero StartSmart快捷方式，打开**如图5**所示的窗口，选择“数据”，然后点击“制作数据DVD”，打开“Nero Express”窗口，单击“添加”把刚才复制到硬盘上的那两个文件夹添加到文件列表中，这时肯定会出现“您所添加DVD视频内容的编译类型将不能刻录为DVD视频兼容光盘……”的错误提示（**如图6**），不要理睬，单击“确定”忽略；

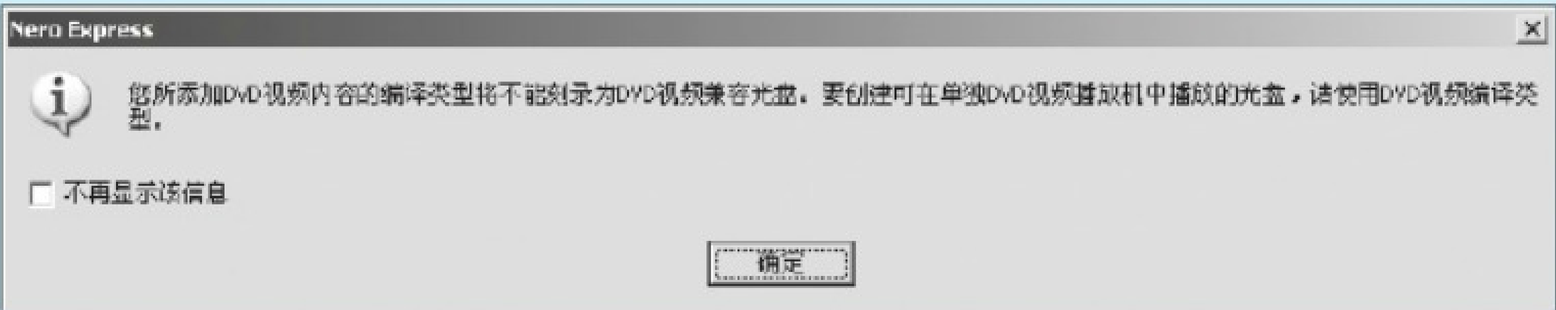


图6

第三步：现在再把要刻录的其它资源也添加进来，这些内容请务必放在光盘的根目录上。然后单击“下一步”，按照向导提示进行刻录即可。完成后就可得到“一盘二用”的DVD影碟了。

用卡巴斯基打造超强系统维护光盘

■山东 ZT

很多朋友都接触过“深山红叶系统维护光盘”之类的光盘，它们拥有令人赞叹的强大功能，但制作过程却异常繁琐，新手们想DIY那是难上加难。而且这些维护光盘还普遍存在一个重大缺点，就是杀毒能力比较欠缺，有些虽具备杀毒功能，但却无法升级病毒库。最近，笔者安装了卡巴斯基杀毒软件，在查看其设置时偶然发现它附带了一个制作“应急磁盘”的功能，说是“磁盘”，实际上却是一张不折不扣的系统维护光盘，有了它，我们人人都可拥有自己的“深山红叶”。

一、准备工作

制作前我们需要先准备两样东西，一是Pe Builder软件（下载地址http://www.nu2.nu/pebuilder/download/），笔者下载的是zip压缩版，体积3307kB，把它解压到任意目录备用；二是集成了SP2补丁包的Windows XP原版

安装光盘，注意市面上那些所谓“精简版”或“增强版”安装光盘，它们在制作过程中可能会出错，所以不推荐使用。OK，下面我们就开始制作。

二、制作流程

第一步：定制Pe Builder插件

是否执行这一步，并不会对后面的制作过程产生任何影响，但为了得到一张功能更强大的系统维护光盘，笔者还是建议大家不要省略，因为这其实也花不了多少时间。

把Windows XP安装光盘放入光驱，然后运行Pe Builder目录下的pebuilder.exe文件，就会出现**如图1**所示的窗口，单击“Source”右下方的“…”选择Windows安装光盘所在盘符，再单击“Plugins”即可打开插件定制窗口（**如图2**）。

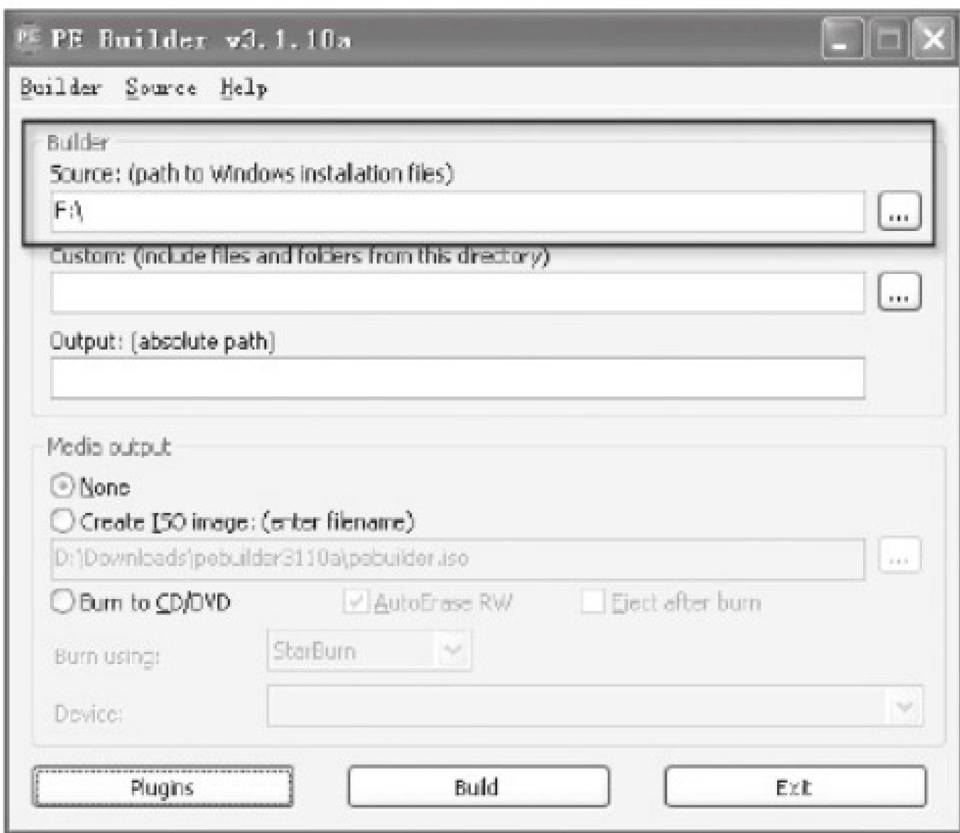


图1

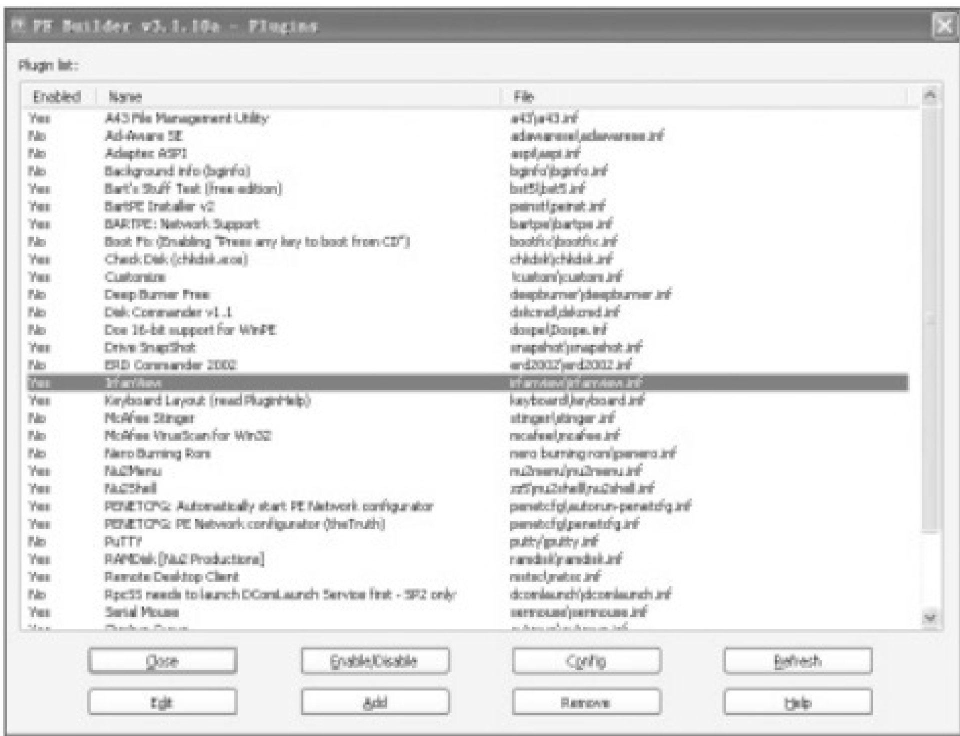


图2

所谓“插件”实际上就是一些将集成到光盘上的小工具，插件名称前面的“Yes”和“No”表示插件的使用状态，前者表示启用，后者表示停用。选中插件，单击“Enable/Disable”即可切换插件状态。

在把插件从“No”状态切换到“Yes”状态时往往会弹出错误提示，类似**图3**的这个提示是在启用IrfanView（一个著名的免费看图软件，可在很大程度上替代ACDSee）插件时出现的，注意上面显示的文件名称，我们必须把这些文件拷贝到Pe Builder目录下的plugin/插件名称/files/子目录下，才能正常启用插件。要获取这些文件很容易，只要下载并安装相应软件，就可在软件安装目录里找到它们了。



图3



图4



图5



图6

笔者建议启用的插件有：Deep Burner Free（光盘刻录工具）、ERD Commander（文件管理工具）、IrfanView（看图工具）以及Norton Ghost（系统备份/还原工具）等。

然后单击“Close”关闭窗口，再单击“Exit”退出Pe Builder。

第二步：卡巴斯基阶段

双击卡巴斯基的系统托盘图标，依次单击“服务”→“应急磁盘”→“启动向导”，打开**如图4**所示的窗口，单击第一个“浏览”选择Pe Builder所在目录，单击第二个“浏览”选择制作过程中的临时文件夹，单击第三个“浏览”选择Windows安装光盘路径，然后单击“下一步”，卡巴斯基会自动调用Pe Builder开始拷贝必须文件，完成后会出现**如图5**所示的窗口，单击“浏览”设置好ISO镜像文件的保存路径和文件名，再单击“下一步”即可开始创建ISO镜像，创建完成后卡巴斯基会询问你是“立即刻录”，还是“稍后刻录”（**如图6**）。剩下的步骤我想应该不用笔者赘述了吧！

得到的系统维护光盘容量大约在200MB左右（具体体积得看你启用了多少插件），总体功能也许不如著名的“深山红叶”，但却拥有“深山红叶”所不具备的强劲杀毒能力。它不但可用来启动电脑，也可直接在Windows下执行，有兴趣的朋友可自行尝试。

最后笔者建议一点，考虑到卡巴斯基的病毒库升级极为频繁，笔者建议用CD-RW光盘刻录镜像，以降低日后的使用成本。

谈谈 Word“选择性粘贴”

■山东 王霞

我们在使用Word编辑办公文档时，复制与粘贴是使用频率较高的两个操作。可是大家知道吗？“粘贴”命令还有个同胞兄弟——“选择性粘贴”，它不仅同样可完成粘贴操作，且功能更为强大。以下，我们就说说 Word 的“选择性粘贴”。

一、绘制图形变图片

有时候我们通过 Word 的绘图工具能绘制出一些漂亮的图形，这些手工绘制的图形与直接插入文档中的图片不同。现在，你想把这些图形变成图片，那么就请“选择性粘贴”帮忙吧，具体操作如下：

1.把图形对象选中，然后单击常用工具栏中的“剪切”。

2.在“编辑”菜单中，单击“选择性粘贴”命令，打开“选择性粘贴”对话框。

3.在“形式”框中，单击所需要的图片格式（**如图 1**），单击“确定”。

当然，通过上述的方法，你还可把表格甚至文字转换为图片的形式保存在 Word 文档中。



图 1

二、过滤Html格式

在 Word 中，如果我们直接把网页中的内容复制、粘贴到文档中，常会造成一段时间的系统假死。产生这种现象的原因是用 Html 格式粘贴容量较大，因为粘贴过来的内容除文本外，还有表格、边框、字体、段落设置等数据。而这些数据对于我们用处不大，完全可把它去掉。为避免系统假死，可在复制了网页内容粘贴到 Word 文档中时，不直接使用粘贴命令，而是打开“选择性粘贴”对话框，选中“无格式文本”（**如图 2**），然后单击“确定”。

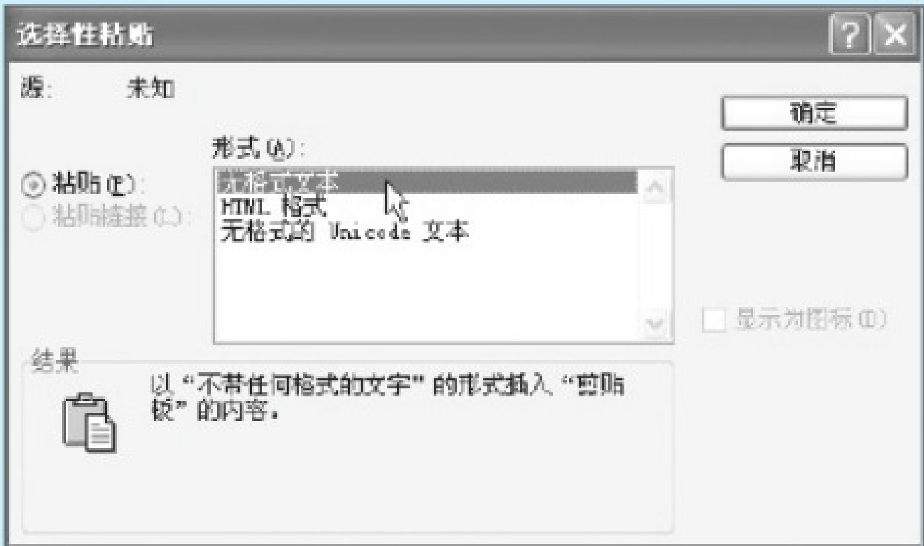


图 2



图 3

三、“选择性粘贴”的快捷键

Word 给“粘贴”命令设置了快捷键“Ctrl+V”，却没有给“选择性粘贴”设置直接可用的快捷键。如果勉强说是有的话，可按下 Alt 键激活 Word 菜单栏，然后按下 E 键打开“编辑”菜单，再按下 S 键，这样就可打开“选择性粘贴”对话框了。如果你感觉依次按下这 3 个键并不方便，还可以为“选择性粘贴”指定一个趁手的快捷键，方法如下：

1.在“工具”菜单中，单击“自定义”，然后单击“键盘”（**如图 3**）。

2.在“类别”框中，单击“编辑”，然后在右面“命令”框中，单击“EditPasteSpecial”。

3.单击“请按新快捷键”下面的方框，然后按下你希望给“选择性粘贴”设置的快捷键（如 Alt+V）；单击“指定”（**如图 4**）。

4.依次单击“关闭”按钮，关闭各对话框。

搞定！赶快打开“编辑”菜单，看看“选择性粘贴”是不是已有了快捷键了。以后，你就可使用这个快捷键打开“选择性粘贴”对话框了。

怎么样，没有想到 Word 的“选择性粘贴”命令有这些学问吧？还不赶快去试一试！



图 4

Word 是个好字典

■山东 王霞

在使用电脑阅读文章时，我们会遇个别不认识的字，不知道其读音，如“藸挐”，手头上又没有字典或字典工具软件，那怎么办呢？这时利用Word就可查到其读音，而且还可针对不同的情况采用不同的方法。

在 Word 文档中选中不认识的字，在“格式”菜单中，指向“中文版式”子菜单，单击“拼音指南”，怎么样，在弹出的“拼音指南”对话框中看到汉字的读音了吧（**如图 1**）。

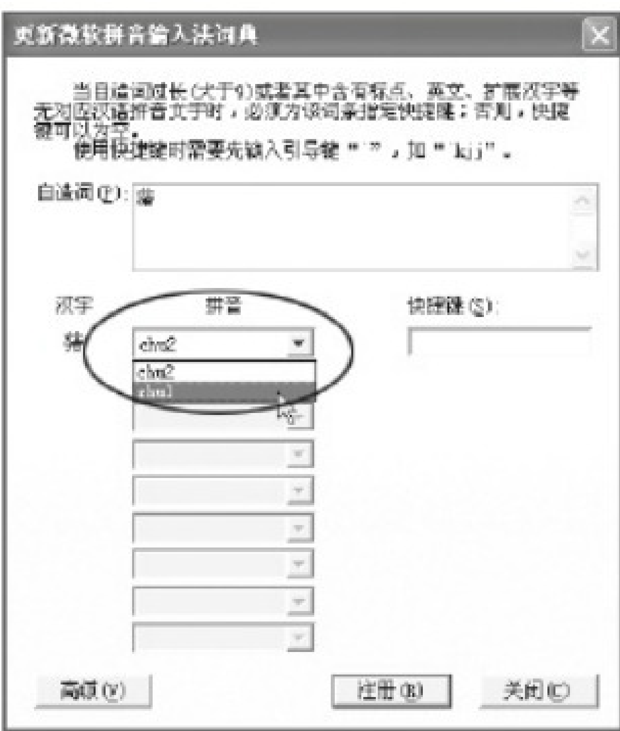


图 1


图2

如果这个字恰好是个多音字，"拼音指南"将只列出其中最为常用的读音。为了获取该字在该处的读音，可以选择包含有该字的一个词，然后执行"拼音指南"命令（**如图2**）。

或许你还想知道这个多音字的全部读音，那么请先把输入法切换到"微软拼音输入法"，然后在Word文档中选中要查询读音的汉字，再单击"编辑"菜单中的"更新输入法词典"，现在你就可查看到该字的全部读音了（**如图3**）。


图3

让微软给你的电脑诊脉疗伤

■山东 王杰

电脑使用久了，磁盘上就会产生许多垃圾文件，而且许多文件也会产生一些碎片。如果你经常上网，被病毒、木马看中也是稀松平常的事儿。Windows运行久了，系统也会越来越慢。所有这些问题，微软提供的Windows Live OneCare安全扫描程序都能够一次性为你解决。

Windows Live OneCare安全扫描程序（地址：http://safety.live.com/site/zh-cn/default.htm）是微软提供的用于保护计算机安全的免费的联机工具。在网站首页单击"全面服务扫描"，在接下来的页面单击"立即安装"，系统会自动安装扫描程序。如果当前IE安全设置阻止了扫描程序安装ActiveX控件，那么浏览器窗口顶部会出现黄色提示条，你可单击提示条并选择"安装ActiveX控件…"以安装扫描程序（**如图1**），此时将出现一个对话框询问是否要安装此ActiveX控件，请单击"安装"（**如图2**）。安装完成后，扫描程序将在新窗口中启动。

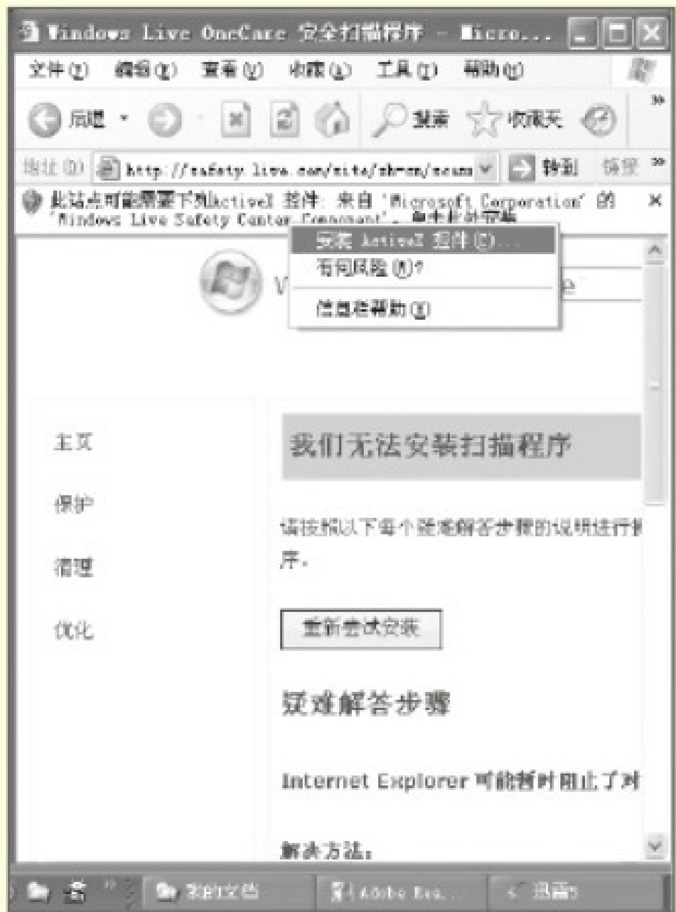
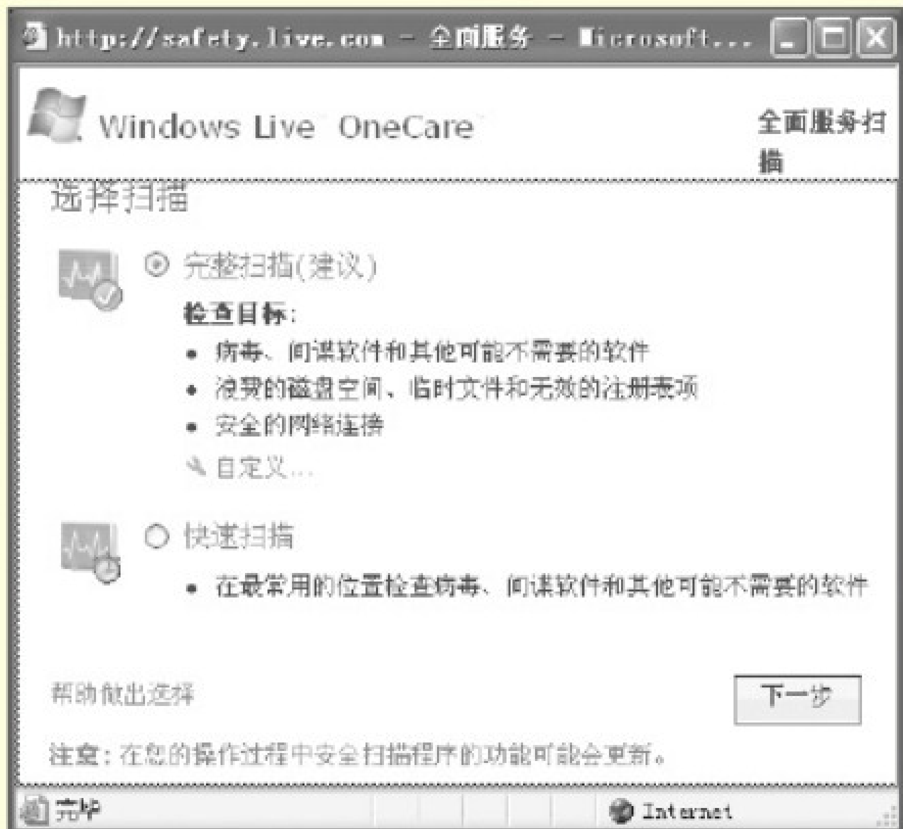

图1


图2

在新窗口中，单击"启动扫描程序"，然后单击"下一步"。现在，你可选择是进行"完整扫描"还是"快速扫描"，在"完整扫描"下你还可单击选择"自定义…"（**如图3**），根据需要定制扫描类型。微软建议大家选择"完整扫描"，这也是默认的选项，因为该选项可检测到病毒、间谍软件和其他可能不需要的软件，清理浪费的磁盘空间、临时文件和无效的注册表项以及检查网络连接的安全性能等。选择扫描类型后，单击"下一步"，系统会自动下载扫描工具。扫描工具下载完毕即会自动对系统进行全面的扫描——检查并删除病毒、清除硬盘中的垃圾内容和优化提高计算机的性能。


图3

以上所述是首次使用Windows Live OneCare安全扫描程序的过程，当再次使用它时，就不用再安装ActiveX控件了。如果有新的更新，那么在你的操作过程中安全扫描程序的功能会自动更新。Windows Live OneCare安全扫描程序确实是一个不错的免费工具，不过由于微软的宣传原因，知道这个工具并使用的用户并不是很多，笔者将它介绍给大家，希望对你能够有所帮助。

一句话技巧

有些时候我们打开Word文档就是为了大概浏览一下里边的内容而已，但即使这样也要启动那个身材庞大的Office。为了浏览一下内容就要"牵一发而动全身"就显得很没有必要了，下面介绍一种简单方法，让Word文档也能飞快打开。

首先进入"控制面板"，打开"文件夹选项"，在"查看"一栏中将"隐藏已知文件类型的扩展名"一项前面的那个小钩去掉。这样做是为了在修改文件名时可以同时修改文件的类型。然后找到准备浏览的Word文档，单击右键选择"重命名"，将文件的扩展名.doc改为.wri。修改完毕后可发现Word文档图标变成了写字板的图标了。双击一下，这个"Word文档"就可飞快地打开了。

陕西 肖冰

Widget

■贵州 冰河洗剑

Widget精灵，开辟桌面网络新通道

互联网的发展日新月异，各大网络巨头竞争激烈，各领风骚。继Google与百度的一系列新服务之后，2006年8月底，雅虎中国也发布了其最新产品Yahoo! Widget中文版，犹如一颗炸弹，引发了桌面上网的新革命。从此之后，网络的通道不再只有浏览器一条，新的网路让我们的体验更加丰富多彩。

一、Yahoo! Widget初体验

Yahoo! Widget其实是一种可个性制作的桌面工具集合，包含了网络、娱乐、工作、学习等多种实用功能。对于上网者来说，Yahoo! Widget的意义更为重大，它就像一个个连接网络与桌面的精灵，让上网者无需通过浏览器或传统的界面方式，便可连接到网络，查看信息或是玩游戏。

Tips：Widget释义

Widget最初是源于苹果电脑的一个桌面玩具插件——Konfabulator，如今扩展应用到Windows系统后被叫做Widget。Widget由多个功能模块组成，用户可在自己的桌面上定制各种个性化的功能模块。例如时钟模块，可在桌面上显示当前的时间；天气模块，则可显示用户定制的地区天气预报；CPU模块，可显示系统CPU的占用比率；还有桌面搜索、股票、游戏等各种模块。Konfabulator被Yahoo收购之后，改名为“Yahoo! Widget Engine”，成为当前功能最强、使用最广泛的Widget软件。

打开Yahoo! Widget中文版网页（http://cn.widget.yahoo.com/），可下载Windows系统和Mac苹果系统两种版本的安装文件。在安装前，首先要确认自己的系统符合软件运行要求：网络带宽不小于512k，512MB以上的内存。下载完毕后，启动安装文件，按照向导提示，可很轻松地完成程序安装。安装完毕后，双击桌面上的“Yahoo! Widget”文件夹，可看到默认安装的各种Widget模块，有“雅虎搜索”“邮件精灵”“日程编排助手”“雅虎气象”“桌面画廊”等。双击某个功能模块后，会弹出提示框；点击“运行Widget”按钮，即可在桌面上浮动显示Widget模块（可自由地拖放各个功能模块的位置）。看看笔者桌面上的效果图（**图1**），是不是很有些苹果味？



图1

二、开辟上网新途径

上网不仅仅是浏览网页，还有搜索、收发邮件、RSS新闻、上传下载等。Widget的出现，使得这些日常的网络操作都变得非常简单，无需再启动庞大的程序，从桌面上就可打开网络的通道！

1.将搜索引擎搬到桌面

Google搜索条、百度搜霸之类的搜索工具，都必须打开IE才能进行搜索。但是利用

Yahoo! Widget中的搜索模块，便可在桌面上直接搜索，方便极了。Yahoo! Widget已默认自带了“雅虎搜索”模块，不过雅虎搜索的结果不尽人意，还是习惯使用Google、百度之类的搜索引擎。有鉴于此，可使用网友们自己编写的“超级搜寻机”模块。“超级搜寻机”（http://cn.widget.yahoo.com/gallery/view.htm?widgetID=100）集成了常用的7个搜索引擎，还可自定义添加常用的搜索引擎，网页、图片、音乐、视频，统统一网打尽。

不过在内置的搜索引擎中，没有MP3下载搜索，那就添加常用的百度MP3搜索吧。在设置对话框中选择“Custom Searches1-4”选项卡，在“Custom Search One Pre”中输入“http://mp3.baidu.com/m?f=ms&tn=baidump3&ct=134217728&lf=&rn=&word=”，在“Custom Search One Post”中输入“&lm=0”，“Custom Search One Icon”是用于设置按钮图标的（**图2**）。设置完毕后，点击“保存”按钮。再返回“Search Bottons”选项卡中，将“Second Search Botton”设置为“Custom One”，即可搜索百度MP3了。



图2

用同样的方法，设置“Custom Search TWO Pre”为“http://www.iciba.com/search?s=”，“Custom Search One Post”留空，指定图标链接，即可添加金山词霸的英汉互译搜索。

2.邮件随到随叫

还在用传统的邮件接收软件和邮件提醒吗？电子邮件的账号那么多，一个个地登录查看实在很麻烦，邮件提醒软件也只能监视一个邮箱账号，还是试试Yahoo! Widget中的“全方位邮件侦查机”（http://cn.widget.yahoo.com/gallery/view.htm?widgetID=107）吧！



图3

笔者常用的是TOM和Gmail邮箱。先点击模块界面上的+号按钮，打开邮箱账号添加对话框。在“Server Adress”中输入TOM邮箱的POP3邮件服务器地址，再输入用户名和密码；在“Server Desscription”中输入邮箱描述；在“Server Type”中选择服务类型为“POP3”；在“New Mail Sound”中可以设置新邮件到达后播放指定的提示音；最后再为账号设置一种颜色，点击“Add”按钮即可（**图3**）。再用同样的方法添加Gmail邮箱账号，只不过在添加时要注意，邮件POP3服务器地址“Server Adress”处留空，邮箱账号应该设置为完整的“用户名@gmail.com”形式，而“Server Type”选择为“Gmail”即可。

把所有邮箱账号全部添加完毕后，右键点击界面，在弹出菜单中选择“Widget偏好设置”命令，打开设置窗口。选择“General”选项卡，在“Auto Update”中设置检查新邮件的间隔时间，在“Preferred Email Applications”项设置指定本地邮件客户端程序路径，其它项保持默认即可。

设置完毕后，“邮件侦查机”就会自动监视所有的账号邮箱了，随时提醒你是否有新的邮件。如果要手工检查所有邮箱账号的话，可点击界面上的“Refresh total no all accounts”按钮。如果有新邮件到达时，会自动播放提示音，并显示新邮件数目。点击“提示”按钮，即可调用本地的邮件客户端程序查看邮件。如果未设置邮件客户端，将会自动调用网页显示邮件。

3.无处不在的收藏夹

每次逛网站，都要从收藏夹里去选择保存的网址，真是麻烦！使用“我的最爱整理”Widget工具，可以把我们常用的网址都放在桌面上，省时省力。下载并安装“我的最爱整理”（http://cn.widget.yahoo.com/gallery/view.htm?widgetID=93），在收藏界面上点击右键，



图4

在弹出菜单中选择“Widget”命令，打开设置对话框。选择“Column1”或“Column2”选项卡，在这里添加网址名称和链接地址，点击“保存”按钮即可（**图4**）。在“Display”选项卡中，可以设置网址收藏显示的字体和背景等。设置完毕后，点击收藏界面上的网址名称，即可自动打开网页。

4.在桌面上传输文件

网络操作免不了经常要传输文件，可以试试“迷你FTP上传器”这个小巧的Widget（http://cn.widget.yahoo.com/gallery/view.htm?widgetID=105）。右键点击“迷你FTP上传器”界面，选择弹出菜单的“Widget偏好设置”，在对话框中上传FTP主机地址及用户名、密码等信息。保存设置后，把要上传的文件拖到这个Widget界面上，即可轻松地上传到指定的主机及其路径下。

5.RSS新闻滚动看

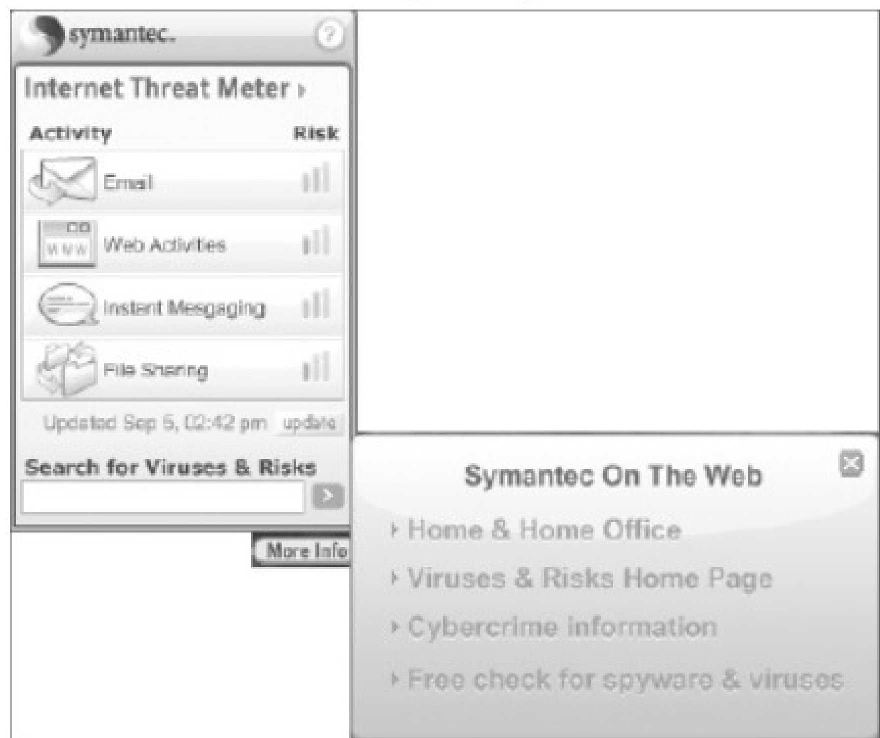
上网最喜欢的就是看看各种新闻，那些RSS阅读器是较占资源的，用“新闻跑马灯”Widget（http://cn.widget.yahoo.com/gallery/view.htm?widgetID=65），可在桌面上随时显示最新的新闻，及时把握世界动态。在“偏好设置”对话框中选择“URLS”选项卡，可以


图5

设置3个RSS新闻链接地址；在“Extras”选项卡中，可以设置自动更新新闻的间隔时间。新闻滚动条就会显示在桌面底部，最新的新闻就随时滚动显示了（图5）。

6.桌面上的网络安全卫士

上网最令人担心的就是碰到木马病毒，往往不得不购买一些正版的杀毒软件或防火墙。如果不想花钱，那就试试这款Widget“Symantec Internet Threat Meter”（http://cn.widget.yahoo.com/gallery/view.htm?widgetID=158）。这个赛门铁克系统是完全免费的，而且还可直接在线升级呢！


图6

桌面上的赛门铁克Widget，主要提供了网络安全保护，包括E-mail邮件监控、网页浏览监控、文件共享、聊天实时监控等（图6）。点击界面上的“Update”按钮，可以升级病毒库和监控规则数据。点击“More Info”按钮，弹出更多的设置功能面板，选择最后一项，可进行在线病毒木马扫描。

上面只是简单地介绍了用Yahoo! Widget实现的一些网络功能，除此之外，上网查股票、天气预报、航班追踪、地址查询……只要你想得到的网络功能，都可在Widget中实现。

三、Google Widget，将个性主页搬到桌面

Google与其它各大搜索引擎间的竞争，向来激烈。面对Yahoo Widget咄咄逼人的态势，Google当然也不甘示弱。紧跟Yahoo! Widget之后，Google也在其“Google Desktop”程序中加入了Widget的功能，目前Google Widget中文版已经提供。Google Widget最大的特点是与Google个性主页相结合并将其搬到用户桌面上来。

1.将Widget设置与网络同步

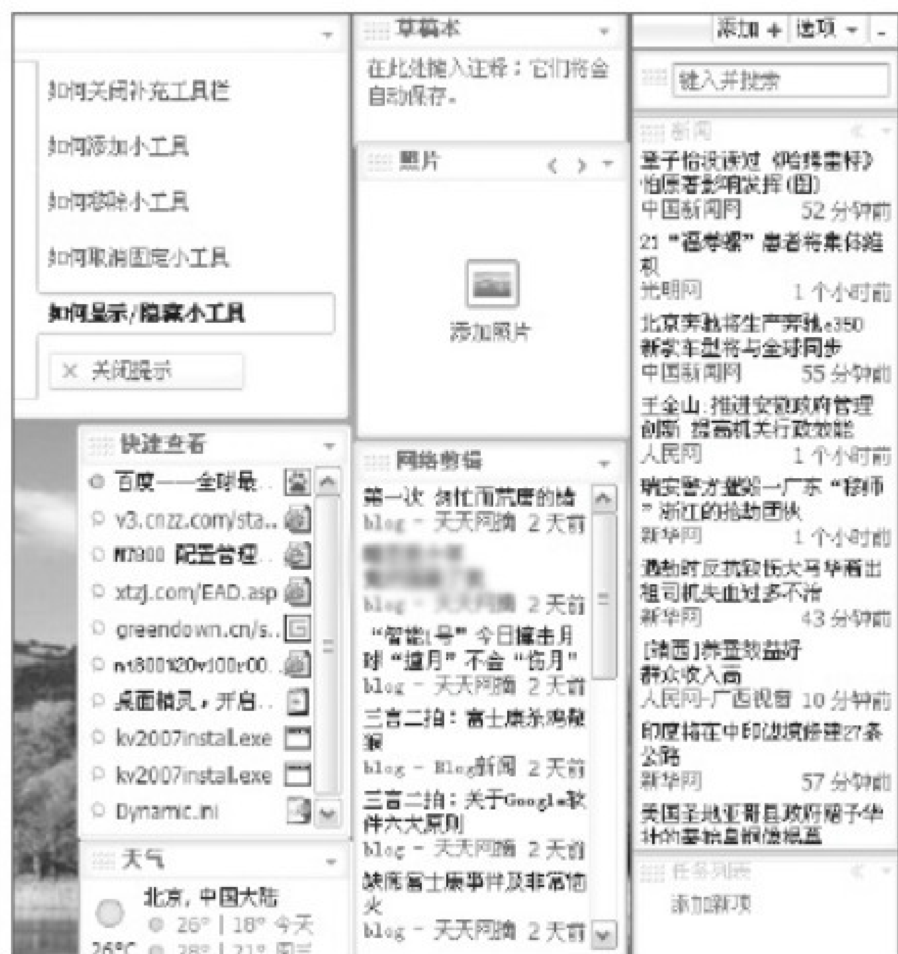
登录Google桌面网页（http://desktop.google.com/），下载Google桌面安装文件“GoogleDesktopSetup.exe”并进行安装。安装完毕后，会弹出Google桌面设置网页。勾选“保存我的Google小工具内容和设置”，并输入Google账户名和密码（图7）。点击“设置使用偏好并继续”按钮，再点击“启用高级功能”按钮，完成设置，即可将桌面Widget工具设置保存在Google服务器上。以后从任何一台电脑上，都可使用自己的个性Widget工具。


图7

2.更具网络性质的Widget

Yahoo! Widget有时看起来还仅仅是一些常用网络工具的桌面模块化。与Yahoo! Widget相比，Google桌面的Widget更具网络通道性质，与Google提供的各种服务结合得更好，犹如Google个性主页的桌面版。安装完Google桌面后，可显示默认的桌面Widget小工具，其中包括Google搜索、Google新闻、Google桌面幻灯片、RSS新闻阅读器、工作日程安排助手等（图8），完全就是一个个性化的Google网页桌面。

Google桌面搜索Widget，让搜索离用户更进一步。直接在Google搜索模块上，输入搜索关键词，选择要搜索的类型，回车后即可搜索，包括本地文件与网页搜索，十分方便。在“新闻”栏上点击“切换扩展窗口”按钮，可显示出Google最新的新闻；“草稿本”可作为一个简单的资料收集器，方便地将收集的资料保存为文本文件。


图8

“网络剪辑”其实是一个RSS浏览器，用户可自定义添加各大新闻站点或关注站点的RSS链接，随时得到更新信息。右键点击“网络剪辑”面板，在弹出菜单中选择“选项”按钮，打开RSS添加对话框。在上方的搜索框中输入感兴趣的信息，点击“开始”按钮，弹出搜索对话框，显示搜索到的RSS链接。选择某个链接，点击“确定”按钮，即可成功添


图9

加RSS链接。不过这个搜索功能好像不是太强，还是在刚才的桌面搜索Widget中去搜索RSS链接最好。将搜索到的RSS链接输入到“当前网络剪辑”框中，点击“添加”按钮，即可手工添加成功（**图9**）。还有日程助手"任务列表""快速查看"等，功能实用，并且可将设置保存在Google服务器上，在任何地方上网时，都可利用。

3.添加Google Widget精灵

除了默认安装的Widget桌面小工具外，Google网站还提供了大量用户自己编写发布的Widget工具。

点击补充工具栏上的“添加”按钮，打开添加删除小工具对话框。在"配置删除小工具"选项卡中，可以删除默认不需要的Widget工具；在“添加小工具”选项卡中，可查看到所有Google Widget工具。上方是各种工具的分类，包括通讯、新闻、技术、娱乐等。点击各分类链接按钮，在下方即可查看到此类Widget工具（**图10**）。


图10

在Google网站上还提供了一些更为实用的Widget插件。比如"Search Wizard"，可帮助Google用户进行更为细致的搜索，包括搜索网页链接、标题、文字，并可设置搜索的精度；“地图”Widget可将Google地图搬到桌面上来；“Flicker”可在桌面上显示Flicker中的图片……不过最有趣的还是Google桌面Widget与Google个性化主页的完整集成。

4.Google Widget＝Google个性主页

Google桌面与Google的其它服务进行了完整的集成，用户甚至可将某些Google Widget工具，从Google个性化主页上添加到补充工具栏或桌面的任何其它地方。登录Google的个性化主页，点击页面左上方的“添加内容”按钮，展开主页内容添加栏。在这里可看到刚才所见的Widget分类栏，点击分类中的某个Widget插件下的“添加”按钮，即可将其添加到个性化的主页中（**图11**）。


图11


图12

四、Widget精彩纷呈

除了Yahoo! Widget与Google桌面Widget外，各种各样的Widget也早已出现在不少用户的桌面上，比如网易桌面伴侣、天下！桌面秀、鱼鱼桌面秀、PopXP等。

1.网易桌面伴侣

与Yahoo! Widget、Google桌面Widget相比，网易桌面伴侣（http://cool.163.com/）早在2006年3月就正式推出了。由于影响力不大，网易桌面伴侣的相关插件比较少，包括搜索、日程安排、天气预报、时钟和一些系统小工具等（**图12**）。

2.天下！桌面秀

天下！桌面秀是一个集天气预报、世界时钟、日历、相册、资讯浏览等多种功能于一体的桌面Widget。虽然功能插件比较少，但是外观很漂亮。在桌面顶部上显示桌面工具条，常用的功能按钮都集成在上面，点击按钮后即可显示Widget



图13



图14



图15

模块（**图13**）。

其中比较有特色的是“网络精华”，里面聚合有各种网络精华内容，分类呈现最新、最精网络内容，可直接在桌面上浏览网页。尤其是“天下桌面直播”，免费提供了大量热门电影，可在桌面上直接观看。

3.鱼鱼桌面秀（XDeskShow）

鱼鱼桌面秀是第一款国人开发的完全免费的桌面Widget软件，界面非常漂亮，占用的系统资源也很少。

它提供了不少Widget插件，包括天气预报、RSS新闻阅读、便签、日历备忘录、世界时钟、桌面漂亮大图标、CD封面播放器，以及充满艺术风味的桌面书法座右铭和游来游去的金鱼等功能（**图14**）。此外，在鱼鱼桌面秀的主页中提供了大量的Widget插件分类下载，从网络应用到系统、游戏娱乐应有尽有。

4.PopXP

PopXP是国外一款有名的桌面Widget工具（http://www.podxp.com/index.php/fr/2005/01/01/17-podxp-telechargement），国内有许多汉化版本可供下载。在PopXP中集合了多个桌面美化和实用工具，里面包括常见的RSS阅读器、搜索工具、邮件检查工具、桌面画廊等。不过PopXP与网络关联不是太大，更像一个有趣的桌面玩具和美化工具（**图15**）。

五、Widget无处不在

虽然说Widget开辟了上网的新通道，但Widget并不只是孤立存在的，它同样可与原有的上网方式和工具结合在一起。例如大名鼎鼎的Opera 9.0中就集成了各种Widget插件；在Wordpress等博客中，也集成了一些方便编辑的Widget……

安装并启动Opera 9.0之后，点击菜单“控件”→“安装控件”命令，打开Opera的Widget页面（http://widgets.opera.com/），这里有大量的Widget可供下载。直接点击Widget控制下的“Download”按钮，即可自动下载并安装Widget桌面控件。例如Opera的Bitorrnet Widget，可以方便地搜索各种BT资源。直接在搜索框中输入感兴趣的关键词，选择搜索资源分类，点击“Search”按钮，即可在下拉列表中显示搜索到的结果。直接点击“结果”，便可调用Opera的BT下载功能进行下载（**图16**）。

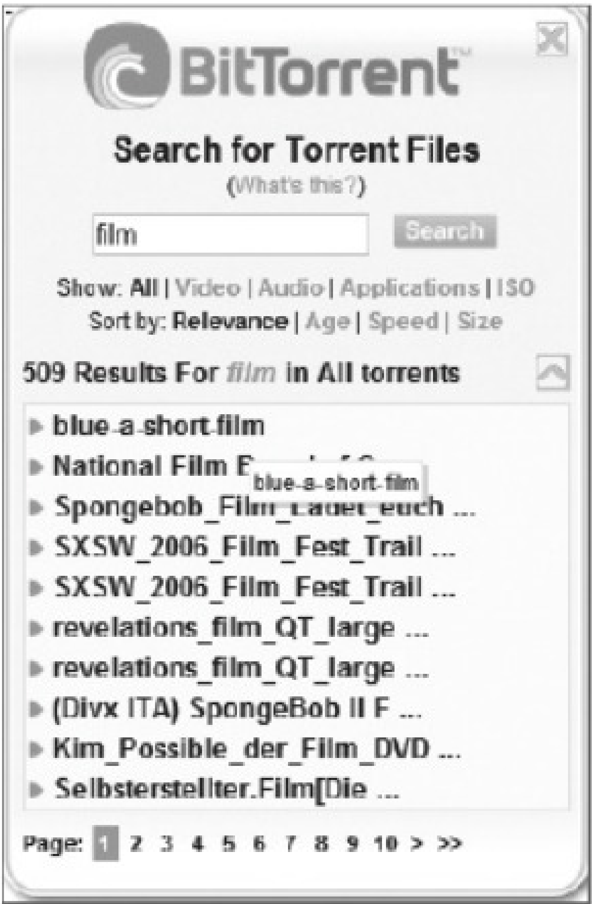


图16

从更深一层上来说，Widget不仅是一个单独的桌面工具，而且是用户可自定义开发的插件。例如在Yahoo! Widget和Google Widget中都提供了详尽的说明，用户可制作自己的Widget。Widget不仅可浮动在桌面上，更可与各种网络工具、博客网站等结合在一起，给我们上网带来新的变革。目前，Widget所遭遇的尴尬是不通用。要是Yahoo! Widget、Google Widget和PopXP、桌面秀等的Widget插件可通用的话，那么Widget的使用将会更广泛——也许有一天，各种桌面程序图标统统消失，取而代之的是浮动在桌面上的一个个网络精灵！

省钱又方便
——网络租赁让你"吃喝玩乐"似神仙

前言

■北京 吹吹

你是不是垂涎于刚上市的新相机、新电脑而又苦于囊中羞涩？是不是渴望用最少的银子进行最高级的享受？可是天下没有免费的午餐，天上也不会掉馅饼；你只好苦苦等待新品降价，苦苦地省吃俭用每月攒下一点可怜的银两，只为了那一刻的痛快。

其实大可不必，有一个词叫"租赁"，有一种做法叫"精打细算"。这一切只因我们有无所不能的网络，它为我们的吃喝玩乐开启了一扇物美价廉的方便之门！

你是否还在为了省下几毛钱而口沫横飞地讨价还价？是否为买了高价物品只用了一次就一直闲置而后悔？本文就是要给你打一剂强心针，让你不再为这些麻烦事而垂头丧气。

上篇：专业租赁网站

如今中国人的观念也在不断更新，对事物不一定强调占有权，只要有使用权、获利权就好。所以各类租赁网站如雨后春笋般应运而生。有些是全国性的综合网站，什么生意都做；有些则是"业精于专""做最好的专业服务"，把业务范围固定在一类或几类上，在这范畴内的信息十分全面周到。下面就让我们来看看都有哪些网站在租赁业务上叱咤风云！

中国租赁网（http://www.chinarent.net/）

这是个包含全国、涉及各个租赁类目的大型综合网站，虽然版面安排有些凌乱，但发布的信息十分全面，连租赁的业界动态、创新租赁理论都包含在内，不由令人叹服（**图1**）。



图1：中国租赁网可提供周到服务

它所涉及的类目有交通工具、房地产、展会设备、办公设备、人才租赁、运动休闲等，十分全面。在上面你能看到各种发布信息。由于无须注册、免费发布，所以发布起来没有门槛，快捷简便。不过在方便的同时，由于无须注册时的身份验证等信息，所以也存在着一定的风险，网友们需要认真鉴别信息真假。

另外，它还有较为完备的链接，如租赁会展网、租赁信息与咨询等都被囊括其中，非常方便。

名宏中国租赁城（http://www.rent8890.com/）

名宏租赁的总部设在上海，提供租赁服务。它联合上海知名的专业租赁服务提供商（**图2**），可提供电脑、复印机、打印机、办公家具、舞台音响灯光、投影机、同传设备、直升飞机、热气球、宴会用品、对讲机、电视电话、乐器、服装等租赁，可谓十分全面——你想想，连直升机都可提供租赁，真



图2：名宏中国租赁城与上海市租赁行业协会联合

是财大气粗！

目前它正在热邀全国厂商加盟，但毕竟存在一些地域限制，上海及其周边地区所提供的商品和服务相对来说会比较完备，这附近的朋友可尝试一下。它所提供的货品非常全面，目前采用会员注册形式提供服务；可免费发布租赁商品信息，由网站联系厂商，厂商再对消费者进行服务。

北京-上海-信通电脑租赁（http://www.51jsj.com/）



图3：投影机租赁广告信息

现在电脑等数码产品的价格日新月异，有的在短短数周内连连跌价，令早先忍不住出手者捶胸顿足、后悔不迭。可是我们新新人类又总是想冲锋在时尚潮流之巅，这时电脑租赁就应运而生了。

它号称倾力打造电脑租赁旗舰品牌，是一家立足长远发展的电脑租赁公司。其业务范围包括笔记本电脑租赁、台式电脑租赁、服务器租赁、交换机租赁、路由器租赁、投影机租赁、等离子租赁等。尤其是服务器等网络设备和投影机（**图3**）这种一年也用不上几次、需要用到时却是必需的东西，租赁当然是最划算的办法！

现在它的生意越做越大，除了北京、上海的网友可享受到先人一步数码尖锋的廉价服务外，西安、深圳、武汉、长春、厦门等地也开设了城市联盟，甚至还将触角伸及我国台湾省，有需求的网友可以一试。

现代租赁网（http://www.chinaleasing.org/）

它号称是中国租赁业的专业技术网站和帮你在中国操作租赁的实务网站。其长处在于能第一时间把租赁业的重大新闻和事件传递给网友们，使大家了解该行业的发展现状。在网站上提供了现代租赁基础知识、现代租赁技术、租赁技术服务、本站独家资料等信息。有兴趣的网友可借此了解一下租赁行业的情况，做到知己知彼、百战不殆。

另外，它还有些专业电子书可供下载观看（**图4**），不失为想了解租赁业网友的福音。该网站还提供博客服务，也是众多租赁网站中的一个亮点。



图4：租赁方面的专业电子书

慧聪网（http://www.hc360.com/）



图5：慧聪网 Logo



图6：慧聪网的免费广告

这是新兴的B2B（网络购物）网站（**图5**），跟易趣、淘宝、阿里巴巴的性质有点像。根据它自己的宣传，人气还不错，产品信息达到数百万条。其口号是："营造企业网上贸易，中国领先的B2B电子商务网站"。最近它又为了配合打出知名度，重磅出击，推出了有奖调查和促销活动（**图6**）。对其不太熟悉的网友可去了解一下。

这个网站上商家提供用于租赁的货品十分全面，我们搜索了一下，光出租的模型就分为出租仿真食品模型、军事模型、航海模型、标本模型、充气模型、建筑模型、汽车模型、飞机模型等几大类别。基于它大量的供求信息量，网友们可深入探索一下，看能否淘出"宝"来。

中国玩具网（http://www.wanju.cn/）

现在租玩具可不是一件新鲜事了，经济实惠还能常换常新。玩玩具和模型等也不是小孩子的专利，成人也可在玩具世界中找回天真烂漫的童心。

中国玩具网号称玩具行业的门户网站。在这个网站上，你能找到幼教玩具、电动玩具、玩具礼品、布毛绒玩具（**图7**）、木制玩具、塑料塑胶玩具、益智玩具、卡通玩具、洋娃娃等相关信息，琳琅满目，看得人眼花缭乱，几乎涵盖所有玩具种类。网友们可自由查看供求信息，其中大多数商家均提供租赁服务，若是网友想出租玩具还可免费注册发布信息，十分方便。对玩具有兴趣的朋友可上网遨游一番，必然能找到心仪的玩具。



图7：这么可爱的玩具岂能放过？

中篇：大众租赁论坛

上面介绍的是一些公司开设的大型专业网站，其主办方主要是一些有组织的公司或个人。但租赁有很多供求都是在网友个人之间发生的，这样手续简便、价格低廉，也不失为网友们的好选择。个人提供的信息较为真实和可信，这样各个人气很高的信息类论坛也随之火爆起来。

我爱打折55BBS（http://www.55bbs.com/）

这是个十分有名的论坛，以打折等生活信息为主，发布的大多是个人，针对的也是个人用户。下设数码、音乐，化

妆品、减肥瘦身，演出票、集邮收藏等几大版块。

上这样的论坛，主要的就是发挥网友们的互助精神。遇见有别人咨询什么信息，马上就会有人来回答，尤其是各种打折信息和FB（意即“腐败”“吃喝玩乐”的简称）消息（**图8**）更大受欢迎。这个论坛除了有各种美食、打折、文化、生活等方面的信息，还有一块很重要的板块叫做“个人闲置”，里面是各地网友发布的转让、出租等信息。虽然出租信息在这个网站里占的分量并不是很大，但由于它高涨的人气，信息总量也比一些长年没人光顾的小站要强得多，网友们可搜索自己需要的物品，自取所需。


图8：酷串店吃友FB活动

这个网站采用会员注册制度，有的帖子也需要注册登录后才能浏览，不过注册也十分简便。目前有北京、上海、广州3个专区，别的地方的网友暂时还需要等待网站的业务扩展。

58同城分类信息网（http://www.58.com/）



图9：58同城分类信息网可切换不同城市

这也是个人气很高的信息类网站，与我爱打折55BBS有点相似，但又不尽相同（**图9**）。

首先它是全国性的网站，网友们可根据自己所在地选择进入相应的城市。进入某个城市后，可点“切换城市”，进入另一个城市。而且前一次选择进入了某个城市之后，下次再打开这个网站，会自动进入上次曾经进入的城市，不用再切换，对于居住地较为固定的网友来说十分方便。

其次，它的发布方式不是像我爱打折55BBS那样的“帖子式”，而是一个个单独的页面。浏览者不能回帖，只能根据发布者提供的联系方式，直接与发布者进行联系。

第三，我爱打折55BBS有很多驴友（爱好旅游的网友）、吃友为了与他人交流而发的帖子，描述自己如何去吃喝玩乐，以寻找志同道合者。而58同城分类信息网则以单纯的信息发布为主，提供电脑配件、手机通讯、数码产品、办公用品、书籍音像、家用电器、居家用品、美容用品等物品出售或租赁。在生活服务一栏下还提供家政速递、订票票务、维修维护、照相冲印、中介咨询、婚庆礼仪、装修装璜、汽车养护、旅行社、婚介、租赁等，甚至连时下非常时髦的拼车上下班信息（**图10**）都有，总之功能十分全面，有待网友们去深度挖掘。但由于这个网站的信息全由个人免费注册发布，虽然可通过手机、E-mail地址等信息验证，但终究还需靠网友们自己来辨别信息的真实性。不过它引入了淘宝网的信用累积机制，学习淘宝用“心级”来表示发布者的信用度，也是值得称道的。



图10：拼车广告

另外，在首页最下方，还提供了许多友情链接，这也是网友们可利用的资源。

站台网（http://www.zhantai.com/）



图11：站台网界面非常朴素

这也是一个知名度很高的信息发布网站，囊括全国各个省会及其它城市，全国的网友都可享受到它带来的便利。

它的界面比上面提到的两个网站都要朴素得多（**图11**），提供的信息也不那么复杂，因此具有很高的专业性。在“跳蚤市场”这个版面下，分为电脑配件、手机通讯、数码音像设备、书籍音像、汽车交通工具等几大类目，也有很多出租信息。网友们可去“淘一下宝”，说不定能找到自己需要的信息。

PSP CHINA BBS（http://bbs.pspchina.net/archiver/）

这是一个由咨询、技术、游戏、租赁等主题为特色的网站，分为PSPChina主讨论区、PSPChina Hack区、PSPChina下载分区、PSPChina交易分区、PSPChina休闲分区等几大板块。提供硬件技术支持和游戏讨论等服务，还可进行PSP游戏下载和PSP影音下载等；更有网友们在里面呼朋唤友一起出去租借游戏装备等。

如果你是一个铁杆游戏迷，来这里逛逛，一定能找到志同道合的朋友，或租赁到自己所需要的装备。

核桃林（http://www.hetaolin.com/club/home.php）

核桃林BBS（**图12**）是中国传媒大学的民间论坛，专设了一个版面叫作“跳蚤市场/房屋租赁”，有很多网友在里面提供物品租赁信息。中国传媒大学虽地处北京，可这个论坛不但有北京各个区的网友参与，还吸引了全国各地有渊源的网友们，人气高涨，日发帖量高达8000乃至1万以上，可谓是民间论坛中难得一见的高人气。如此高的浏览量，你来我往，在租赁方面也能“供销畅通”，自然是众多网友流连忘返的好地方。



图12：核桃林Logo

不过，在此类民间论坛上寻找租赁信息时，需要注意这个论坛偏重哪一方面，免得辛辛苦苦找了半天却一无所获，无功而返。如核桃林BBS，由于它属中国传媒大学民间论坛的性质，因此摄像机等音像设备的租赁自然比别处要多些。其它民间论坛也可依此类推，这一点需要网友们多加注意。

其他

另外，淘宝（http://www.taobao.com/）、拍拍（http://www.paipai.com/）、易趣（http://www.ebay.com.cn/）、阿里巴巴（http://china.alibaba.com/）等网络购物网站上亦提供有租赁服务，网友们可通过搜索引擎找到自己所需的信息。

下篇：门户租赁网站

在我们寻找租赁信息的路途中，各大门户当然必不可少。由于租赁有求有应的特殊性质，人气当然是至关重要的因素，甚至可说是首要因素。而门户网站由于浏览量大、管理规范、资金雄厚，当然占据有利位置，这也是“新浪网招贴栏”在近年发展迅猛、甚至超越众多老牌租赁网站的原因。

新浪网招贴栏（http://post.sina.com.cn/v3_index.php）



图13：新浪招贴栏首页滚动广告

笔者是新浪网招贴栏的忠实用户，一直以来也通过它解决了许多问题。最近两年来它又进行了几次改版，使用越来越便捷，所以大力推荐（**图13**）！

首先它需要用户注册新浪通行证，但这个对于广大的新浪用户来说并不是难事，一般有新浪邮箱的就自动拥有了新浪通行证。

然后就可免费发布信息了。新浪的特色在于，它不仅能发布普通告示，还能发布海报告示和手机告示（**图14**）。海报告示指的是，点击“告示”后，页面会分成两面，左面是自动打开的链接页面，右面则是发布人发布的信息详情。这样可免去浏览者复制粘贴、打开多个页面的麻烦，而且也能让浏览者第一时间看到发布者的信息。如淘宝卖家可在发布信息的同时，在左面链接上自己的店铺页面，这样就作了不动声色的宣传，十分方便。而手机告示则是发布人在手机上打好告示内容，然后发到新浪服务号码，通过审核后，便可在新浪页面上显示了，给那些不大方便上网发布信息的网友提供了一条新的选择途径。



图14：功能多样

新浪招贴栏不但提供了城市生活各方面的服务信息，而且在专门的交易买卖板块中，手机、电脑/配件、化妆品、家电、首饰、育儿、宠物、日用百货、音像图书、家具、健身卡、体育户外、摄影、办公、乐器、游戏等信息应有尽有。在车辆信息板块中亦有车辆出租、求租等信息，人气很高。感觉上新浪招贴栏就像一个聚宝盆，喊一声“阿里巴巴”，它就会开启大门，给你无穷无尽的惊喜。

另外，如果你在新浪招贴栏上发布的信息得到网站编辑的肯定，被置顶或加精华，还可获得50到100不等的新浪积分。用此积分可换取新浪网站提供的各种小礼品，何乐而不为！

当然，链接也是不可缺少的，大家可在招贴栏下方看到很全面的链接方式。

腾讯招贴频道（http://www.qt.com.cn/）



图15：腾讯招贴栏广告十分可爱

这个招贴频道有些学习新浪的意思，由于起步较晚，目前没有引起过多的关注，但也有一定的参考价值。在物品买卖栏中，同样提供了电脑、手机、家电、家具、乐器、饰品、数码/音频、图书音像、日用百货、电子产品、游戏装备、玩具/模型等供求信息；而在车辆信息的板块下，车辆出租、求租的信息也是不可缺少的（**图15**）。

这个网站也涉及全国的业务，加上有腾讯QQ作为强大的助手，其快速发展也指日可待。

结语

以上就是笔者为你找到的租赁网站。萝卜白菜，各有所爱，你的“菜”齐喽！

“吃喝玩乐”在如今已不是游手好闲、无所事事的代名词，更不是纨绔子弟、不学无术的象征。在高楼林立的繁华都市中，在钢筋水泥的现代文明中，我们需要找到一片自由呼吸的天空，来放松疲惫的心身。“大胆”“放肆”也再不是古装片中皇帝呵斥太监的常用词，而是我们所追求的顶级状态！而廉价方便的租赁，则给我们提供了玩乐的天堂。

让我们借助租赁的翅膀，在自由的天空中尽情地放飞吧！



千元盛宴

——千元以内显卡游戏与视频性能全面测试

■晶合实验室 魔之左手、狂暴鸭

改变总是在不经意间来到我们面前，且不论是石破天惊的巨变还是水滴石穿的渐变，当我们今年再讨论千元以下显卡的时候，它不再是落伍和低能的代名词，ATI和NVIDIA新的架构为我们提供了更廉价、性能却更强劲的产品。

千元级市场谁主沉浮?

在千元以下级别的显卡中，GeForce 7600/7300，RADEON X1600/1300系列及其衍生型号已成为主流，因此即使在中低端市场，SM 3.0技术的普及也不再有阻碍。但在ATI和NVIDIA精简核心的过程中，却出现了型号较为混乱的情况，例如GeForce 7300 GT和GeForce 7300 GS/LE在规格性能上相差很大，前者实际上更接近于GeForce 7600系列产品，类似的情况还有RADEON X1300 XT等型号，这也给消费者带来了很大的困扰。为了确定这些产品的实际性能，我们组织了这次测试，尽量以接近实际应用的测试项目来进行比较。

我们在这次测试中主要使用目前主流的3D引擎进行测试，因为高清视频标准的逐渐成型和广泛应用，在本次测试中我们添加了HQV测试，对这些显卡的视频回放能力进行了量化测试。

参测显示核心简介

1.NVIDIA核心

在NVIDIA的产品线中，处于较高端的GeForce 7600系列产品均采用12条像素渲染管线，加上高达400～500MHz的核心频率，已经接近GeForce 6800 GT等上一代的准高端产品。

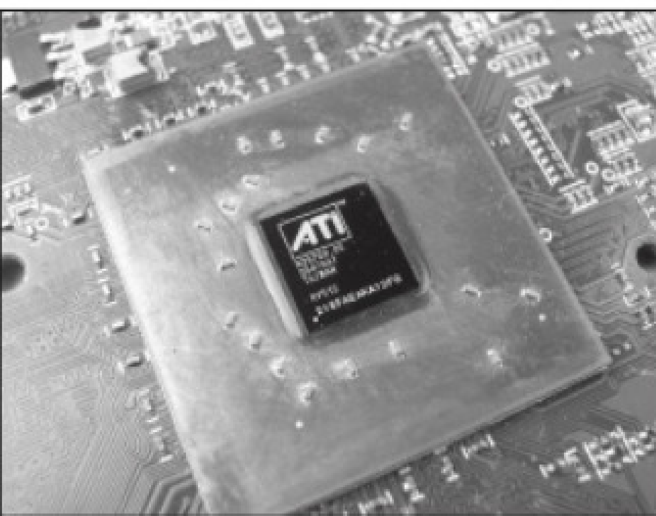
型号	GeForce 7600 GT	GeForce 7600 GS	GeForce 7300 GT	GeForce 7300 GT	GeForce 7300 LE
核心	G73	G73	G73	G73	G72
像素渲染管线	12	12	8	8	4
顶点处理器	5	5	5	5	3
核心频率	500	400	550	500	500
显存频率	1400	800	1600	900	1100
显存类型	DDR3	DDR3	DDR3	DDR2	DDR3
显存容量	256MB	256MB	256MB	256MB	256MB

GeForce 7300 LE仅有4条像素渲染管线，但经过优化的核心和相当高的频率让它在性能上有明显进步。

比较特别的是较晚出现在市面上的GeForce 7300 GT，它直接使用不同的核心频率和显存搭配进行市场划分，以一个型号占据了跨度300元左右的市场。不过因为GeForce 7300 GT无论性能还是价格都与GeForce 7600 GS出现了重合，因此也逼得大部分GeForce 7600 GS显卡采用了超频策略，甚至大有取代GeForce 7600 GT之势。



讯景的GeForce7300 GT显卡



RADEON X1300核心

2.ATI核心

ATI在千元以下市场主推RADEON X1300/X1600系列产品，它们分别采用了RV515和RV530核心，从规格上看，除渲染管线外，它们的差别并不是特别大。当然RADEON X1300 Pro的4条渲染管线也注定它是在最低价位上尽

型号	RADEON X800 GTO	RADEON X1600 Pro	RADEON X1650	RADEON X1300 XT
核心	R430	RV530	不详	不详
像素渲染管线	12	12	12	12
顶点处理器	6	5	5	5
核心频率	400	575	600	500
显存频率	700	1000	1400	980
显存类型	DDR3	DDR3	DDR3	DDR3
显存位宽	256b	128b	128b	128b
显存容量	256MB	256MB	256MB	256MB

量提供出色的3D能力。

另外值得注意的是，ATI把性能出色的RADEON X800进行了相当惊人的降价后，以X800 GTO的代号进入中低端市场，尽管它不支持SM 3.0，不能开启炫目的HDR特效，但在目前绝大部分3D游戏并不严格要求SM 3.0支持的情况下，其强劲的性能对消费者来说还是有很吸引力的。

针对GeForce 7300 GT的竞争，ATI推出的RADEON X1300 XT又是一个异数，它拥有12条像素渲染管线和5个顶点处理器，实际上规格接近RADEON X1600系列，因此拥有相当不错的性能。

参测显卡介绍

1.讯景GeForce 7600 GS

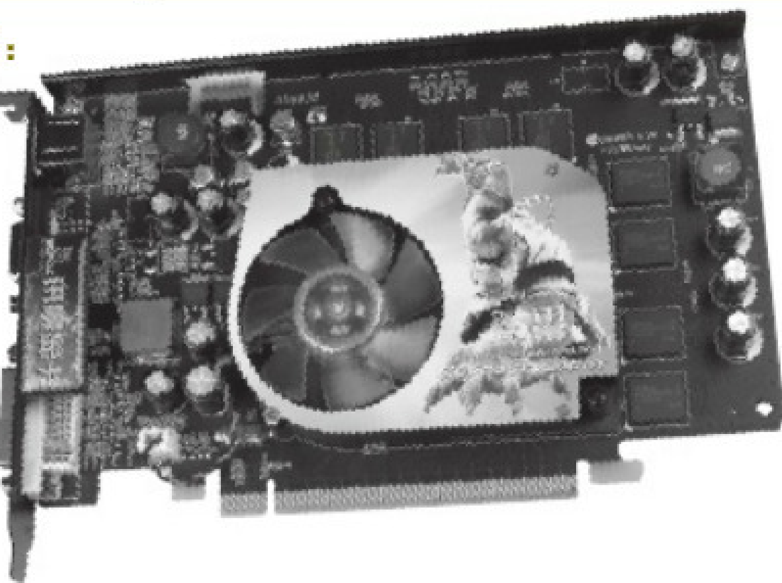
■参考价格：1099元



这款产品的散热片是最引人注目的，通过大量很薄的鳍片和大直径风扇，在增强散热能力的同时降低了噪声。其默认频率高达500/1400MHz，但因为出色的设计，在运行中温度并不高，并且相当稳定。

2.讯景GeForce 7300 GT（256MB DDR3/256MB DDR2）

■参考价格：900/699元



这两款讯景GeForce 7300 GT显卡均采用了比较轻薄的设计，由于频率设置的关系，两款卡的性能差异相当大，也从侧面说明了NVIDIA对这个型号的定位。

3.双敏GeForce 7300 LE



PCX7316e Pro冰翼版，熟悉双敏显卡命名方式的读者从名字就可以看出，这是采用热管方式散热的产品，不过它在全速运行时的温度仍然显得较高。

■参考价格：499元

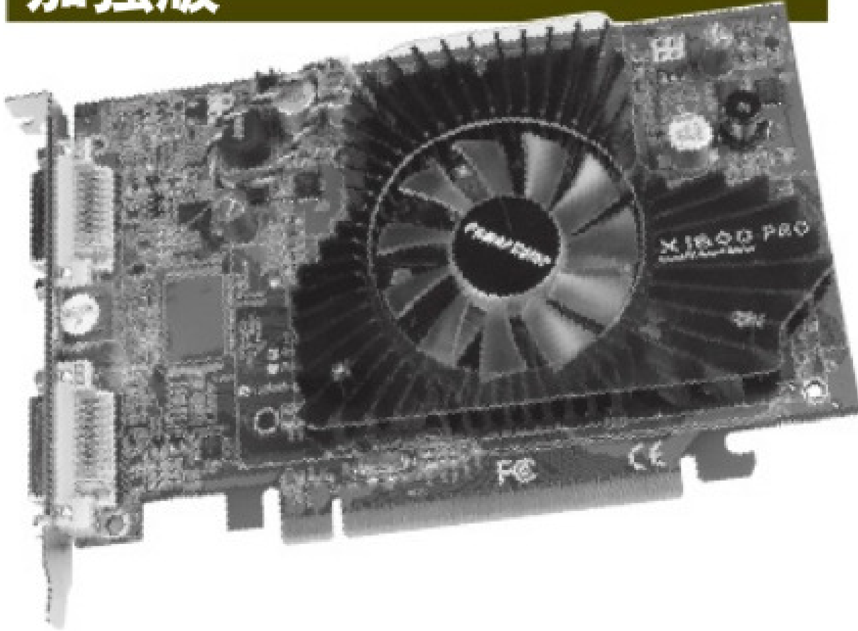
4.迪兰恒进RADEON X1650 Pro



这是一款以工程样卡面目出现的产品，显卡的形状和面积与RADEON X1600系列基本一致，但PCB设计有明显改动，而且板卡前部的几个金手指也说明了它可进行调试，并非正式零售版。

■参考价格：工程样卡暂无

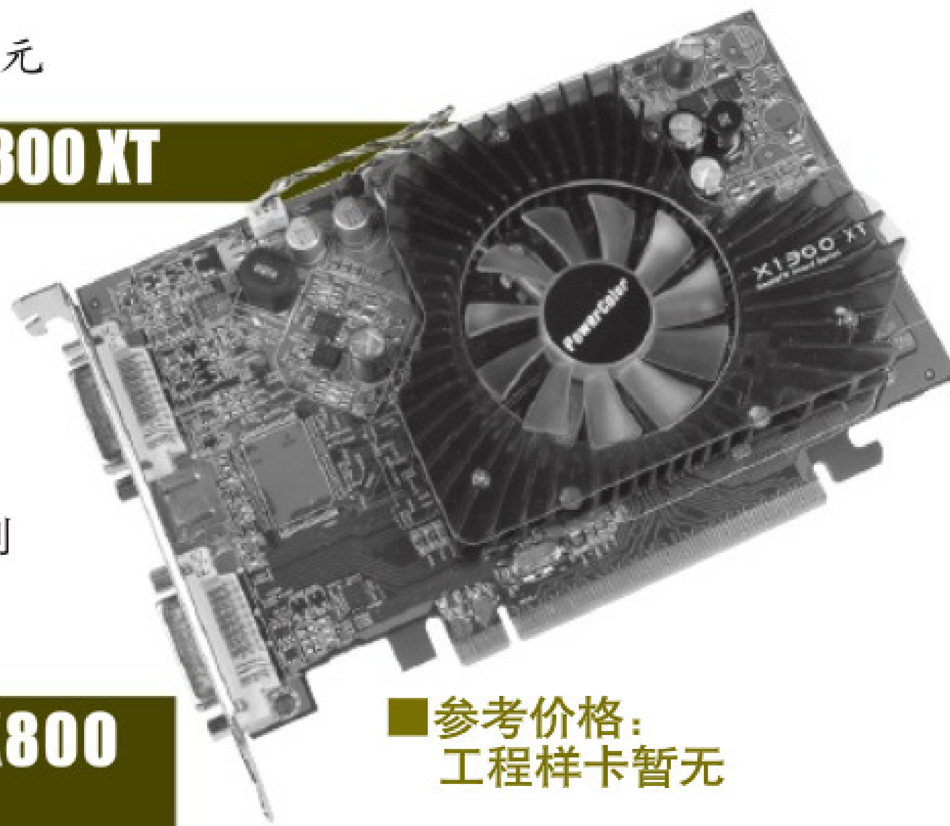
5.迪兰恒进RADEON X1600 Pro加强版



镭姬杀手X1600 Pro加强版的板卡面积在前代的基础上明显缩小，575/1000MHz的核心/显存频率继承了ATI核心高频的特征，会得到较高的性能。

■参考价格：699元

6.迪兰恒进RADEON X1300 XT



RRADEON X1300 XT是以X1300的名义提供了类似X1600的管线配置，12条渲染管线和5个顶点单元让人们很难区别他们。

■参考价格：工程样卡暂无

7.迪兰恒进RADEON X800 GTO超值版



■参考价格：1099元

作为上一代的高端产品，RADEON X800 GTO在核心和PCB设计方面都有一定缩减，但性能仍然相当突出，唯一的缺憾是不支持SM 3.0标准。

一切从游戏出发
——显卡3D性能测试

由于本次测试更加重视横向比较和贴近玩家实际使用，所以采用较接近目前玩家主流系统的产品。我们采用P4 560处理器，配置了两条512MB DDR2 533内存。为了保证测试显卡的稳定，我们选择了Intel原厂955X主板，但没有启用它的一些性能优化选项，因此其性能和常见的915/945主板区别不会很大。

1.3DMark 05



因为3DMark 06的引擎和测试方法目前还比较超前，且成绩比较偏向于系统整体游戏性能而非显卡能力，所以我们仍然使用了3DMark 05进行测试而放弃了3DMark 06。

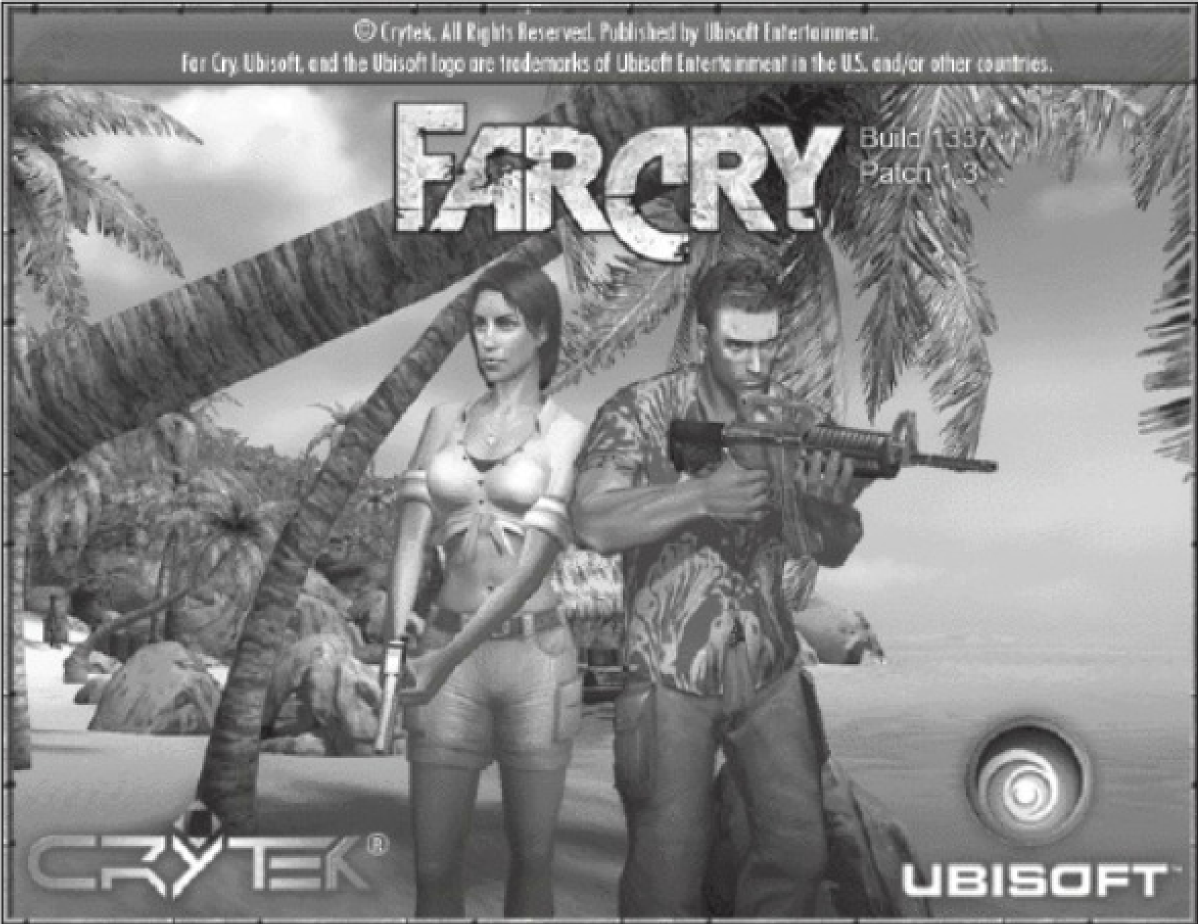
型号/设置	1024X768	1280X1024	1024X768 4X FSAA+4X AF	1440X900
RADEON X1650 Pro（595/695.25）	**7078**	**6225**	**6238**	**6225**
GeForce 7600 GS（501.43/1.4G）	6688	4714	5338/5363	4739
GeForce 7300 GT（DDR3 256MB 550/1.6G）	5103	4156	4853	3934
X1600 Pro（575/1000）	4875	3954	3975	3944
X1300 XT（500/980）	4735	3885	4022	3837
RADEON X800（400/350）	4305	3393	3398	3355
GeForce 7300 GT（DDR2 256MB 500/900）	4040	3302	3812	3088
GeForce 7600 GS（400/800）	3429	2859	3146	2525
GeForce 7300 LE（DDR2 256MB 500/1.1G）	2358	1807	N/A	1716

新的显卡产品线在3DMark 05测试中表现出了强劲的能力，即使是性能最弱的GeForce 7300 LE，其成绩也达到了2005年时千元级产品的水平，且除了GeForce 7300 LE之外，所有产品都在开启4倍全屏抗锯齿后也能得到不错的成绩。

在本项测试中，我们发现ATI送测的产品中，尽管RADEON X1650 Pro的成绩名列第一，但和RADEON X1600 Pro之间出现了较大的性能断档，其中仅有一款并不常见的RADEON X1600 XT进行补充；而RADEON X1600 Pro/X1300 XT/X800 GTO之间的性能差距又过小。

由于主流LCD显示器尺寸不断增大，在家用领域宽屏显示器必然会大量取代4：3和5：4尺寸的产品，因此在3DMark 05测试中，我们增加了一个16：10分辨率的测试项目，但是仅作参考。

2.FarCry



FarCry代表了相当一部分3D游戏的发展方向，我们使用了1.3版补丁，且在测试中打开HDR技术，主要测试显卡的SM 3.0能力。

在FryCry 1.3测试中，NVIDIA显示核心表现得不是很好，我们针对大部分显卡测试了其开启和关闭HDR功能的数据，很明显大部分NVIDIA核心在开启HDR后的速度下降非常明显。

型号/设置	1024X768	1280X1024	1024X768 4X FSAA+4X AF
X1600 Pro（595/695.25）	69.51	68.73	/
X1600 Pro（575/1000）	68.94（68.51）*	61.41（66.11）	48.34（49.33）
X1300 XT（500/980）	69.32（69.29）	58.30（58.29）	47.19(46.95)
RADEON X800（400/350）	68.51**	66.11	58.4
GeForce 7600 GS（501.43/1.4G）	57.77(68.11)	39.20(67.11)	52.25（65.99）
GeForce 7300 GT（DDR3 256MB 550/1.6G）	52.61（66.91）	34.66（66.75）	46.42（65.66）
GeForce 7300 GT（DDR2 256MB 500/900）	41.95	26.58	35.93（54.74）
GeForce 7600 GS（400/800）	38.53（67.19）	23.83（59.69）	31.41
GeForce 7300 LE（DDR2 256MB 500/1.1G）	20.47（49.55）	13.01（33.83）	/

注*：（）中数据为关闭HDR功能成绩
注**：RADEON X800 GTO不支持HDR技术，成绩为关闭HDR技术测得

名词解释

HDRI：High-Dynamic Range (HDR) Image的缩写。简单得说，HDRI是一种亮度范围非常广的图象，记录了图片环境中的照明信息，因此可以使用这种图象来“照亮”场景。想要实现HDR特效，用户使用的显卡必须支持显示HDR特效，NVIDIA GeForce 6系列或更高，ATI RADEON 9550或以上显卡均支持此项技术。



HDR（左）对游戏氛围的渲染十分明显

3.Half-Life2



Half-Life2的AI系统和Havok物理引擎是目前游戏发展的方向之一，在测试中我们选择了对显卡要求比较高、有大量水面效果的运河场景。

在这一测试中ATI核心再一次大获全胜，几乎都位于前列，表现最好的NVIDIA核心产品也只能排在第3的位置。从测试得到的帧数看，Half-Life2即使对最低端的3D显卡来说，也完全可以应付自如，且大部分产品都在打开抗锯齿后仍能流畅地进行游戏。

型号/设置	1024X768	1280X1024	1024X768 4X FSAA+4X AF
X1600 Pro (595/695.25)	128.54	98.63	86.83
RADEON X800 (400/350)	111.85	71.21	70.31
GeForce 7600 GS (501.43/1.4G)	1102.53	67.02/67.49	84.34
X1600 Pro (575/1000)	92.46	55.81	52.54
GeForce 7300 GT (DDR3 256MB 550/1.6G)	85.72	52.30	70.99
X1300 XT (500/980)	82.86	49.64	50.29
GeForce 7600 GS (400/800)	81.23	449.71	55.59
GeForce 7300 GT (DDR2 256MB 500/900)	75.92	45.45	57.44
GeForce 7300 LE (DDR2 256MB 500/1.1G)	40.72	28.24	N/A

4.DOOM3



在DOOM3测试中GeForce 7系列显卡的优势很明显。我们发现一个非常有趣的现象，在这一测试中ATI核心的性能分布相当平均，NVIDIA却很两极化，对渲染能力非常敏感的DOOM3来说，12条或4条渲染管线的差别实在是太大了。

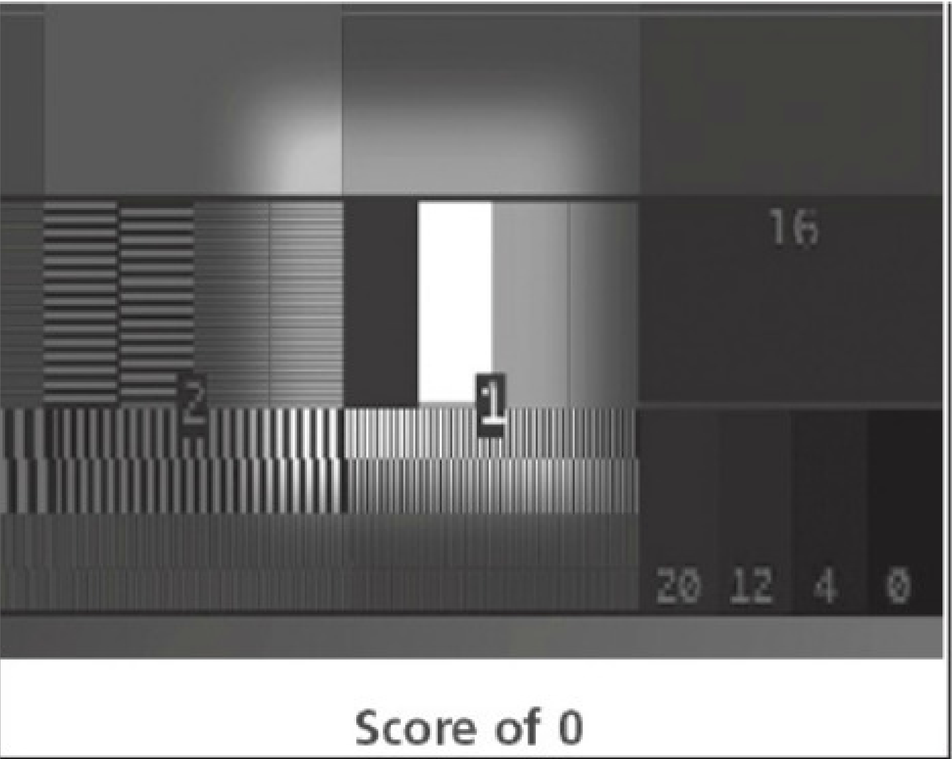
型号/设置	1024X768	1280X1024	1024X768 4X FSAA+4X AF
GeForce 7600 GS (501.43/1.4G)	100.2	86.7	70.8
GeForce 7300 GT (DDR3 256MB 550/1.6G)	99.1	83.4	73.2
X1600 Pro (595/695.25)	92.46	68.5	67.6
GeForce 7300 GT (DDR2 256MB 500/900)	88.9	66.9	51.5
GeForce 7600 GS (400/800)	82.5	60.6	41.3
RADEON X800 (400/350)	71.9	551.7	42.7
X1600 Pro (575/1000)	61.7	42.1	40.5
X1300 XT (500/980)	58.9	40.6	44.3
GeForce 7300 LE (500/1.1G)	43.0	28.0	N/A

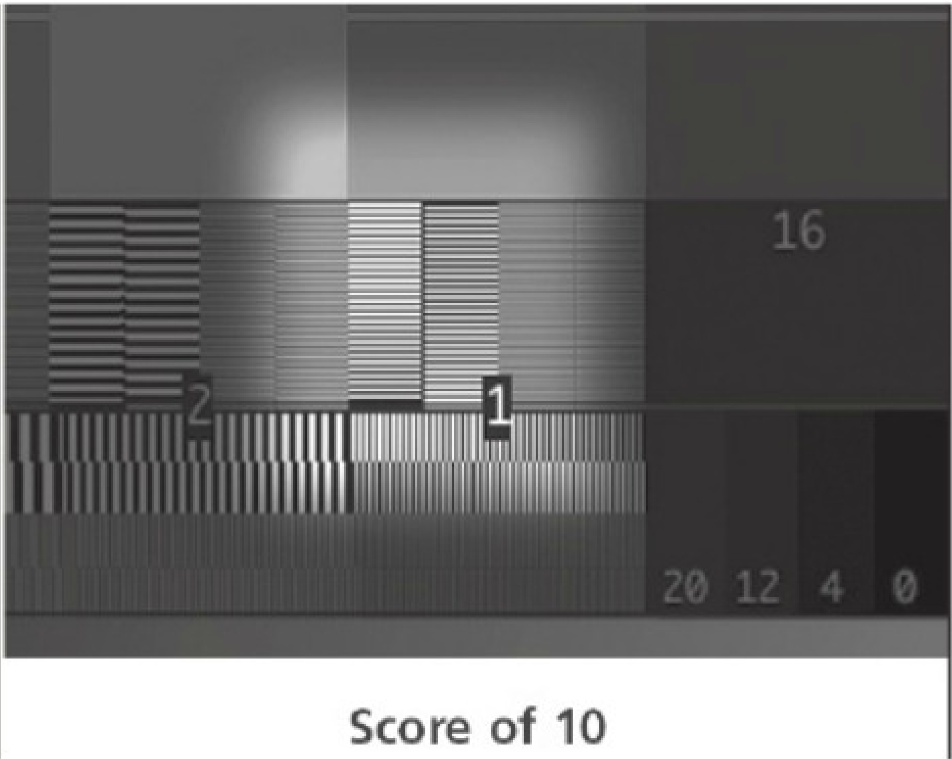
为家庭娱乐助力——视频回放能力测试

HQV Benchmark DVD是一款面向多媒体PC以及家庭影院的基准测试程序，能够通过一系列的视频流测试，以客观的分数表达显卡的视频播放性能。

1. Color Bar/Vertical Detail

此项目是关于色带和垂直线细节的测试，用来查看色调和饱和度是否适当，并且能够用来评估垂直线的清晰度。





得分标准

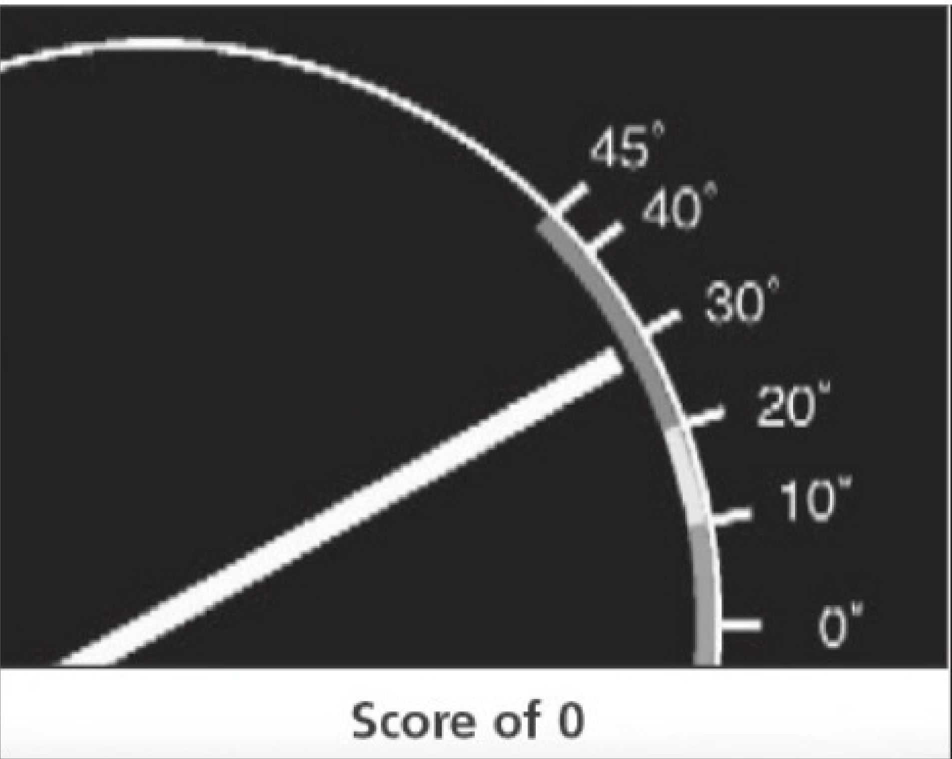
0 在标记“1”处看不到图像细节

5 在标记“1”处能够看到较小的闪烁

10 在标记“1”处能够看到图像细节，并且没有闪烁

2. Jaggies Pattern 1

交错视频的图像存在扫描线赝样，当图像进行隔行扫描时不可能将扫描线赝样完全消除，因此在一些图像中会出现锯齿边缘。

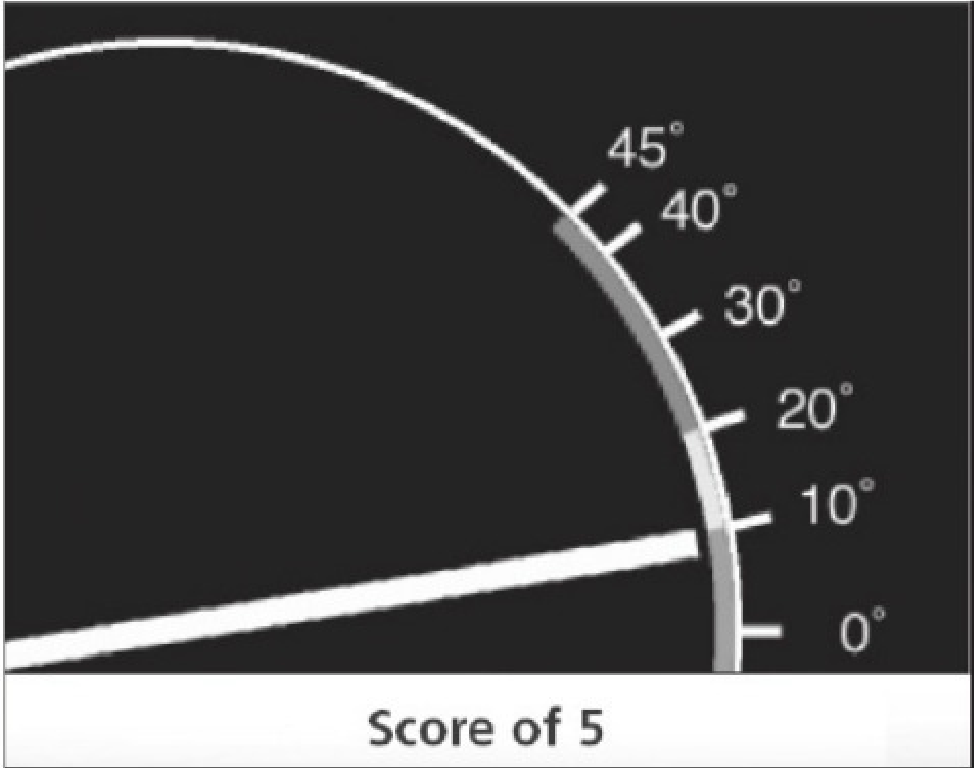


得分标准

0 可以看到指针边缘的明显锯齿（<45度）或者标度存在锯齿

3 直到黄色区域才可以看到锯齿（<20度）并且标度没有锯齿

5 直到绿色区域才可以看到锯齿（<10度）并且标度没有锯齿



Score of 5

3. Jaggies Pattern 2

上一项测试中提到的动态适应隔行扫描只是消除扫描线赝样的一步，视频信号处理器还应该能够采用方向性过滤的方法改变方向、速度、角度等因素以达到对图形进行迅速调整的目的。


Score of 0

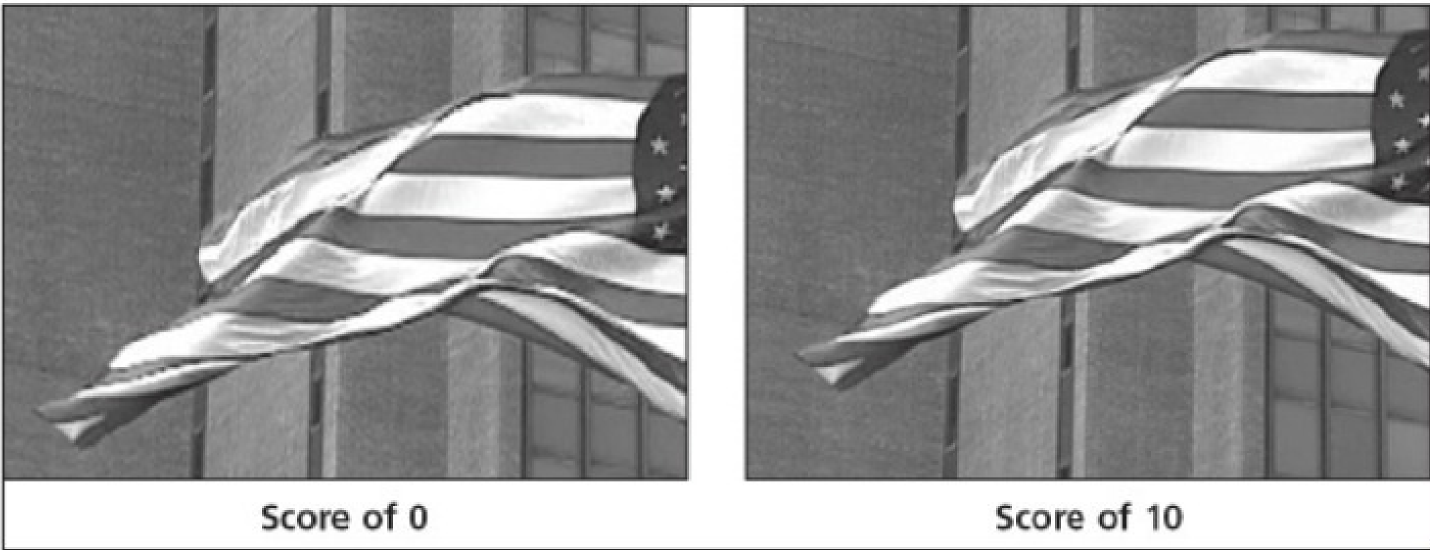

Score of 5

得分标准

0 没有一个线条有平滑的边缘
1 只有顶部的线条有平滑的边缘
3 顶部两个线条有平滑的边缘，但是底部的长条没有平滑边缘
5 全部线条在任何时候都有平滑的边缘

4. Waving Flag

这项测试选用的是飘动的星条旗，测试线条成倍增加，不仅更加真实也相对严格。


Score of 0　　Score of 10

得分标准

0 红白条边缘的锯齿相当明显
5 可以看到一些锯齿，但是背景看起来比较柔和
10 在红白条边缘看不到锯齿，并且星条旗呈现出很好的细节

5. Picture Detail

一些显卡使用低质量的细节增强电路，降低从SDTV到HDTV的转换质量，这种情况表现为人工增大物体边缘，图像容易出现暗白色的轮廓。

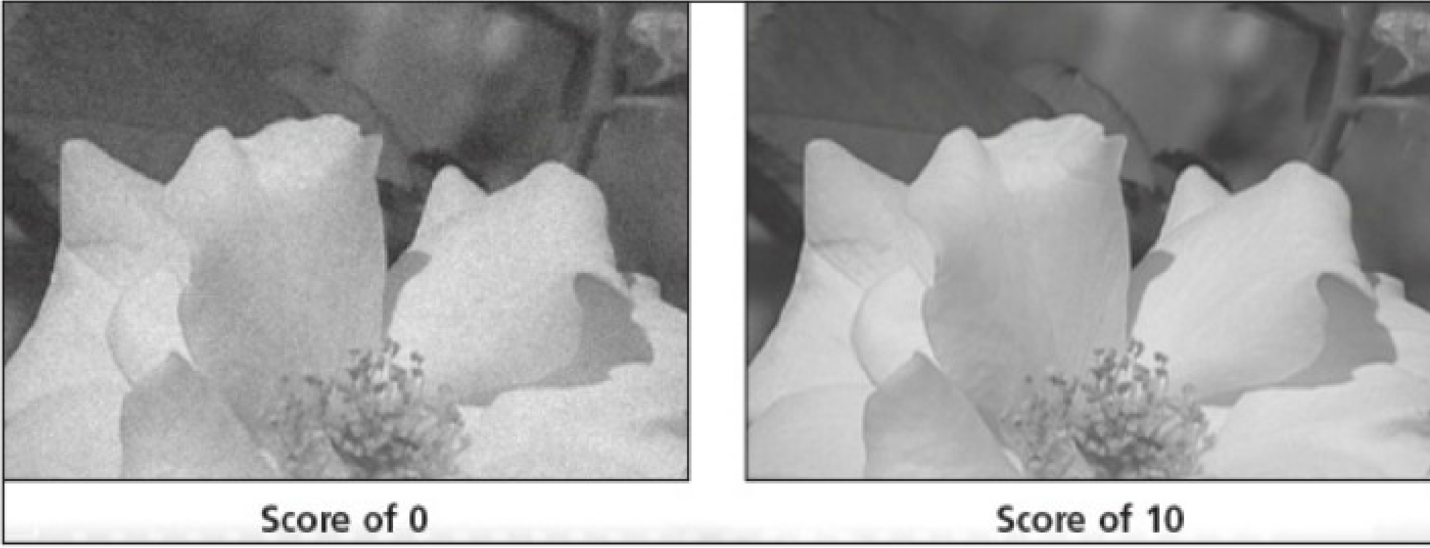

Score of 0　　Score of 10

得分标准

0 全部图像看起来比较模糊或者楼梯处有交错扫描线赝样（锯齿状图形）
5 可以看到很好的图像细节，但是轮廓不够鲜明或者物体呈现暗白色轮廓
10 雕像、草地、楼梯、桥梁都呈现很好的细节，图像真实且廓落鲜明

6. Noise Reduction

这个测试中每一个场景都是经过多次复制来故意增加噪点，而高品质视频处理器支持通过多轴降噪来使赝样最小化。


Score of 0　　Score of 10

得分标准

0 噪点没有减少导致图像细节质量降低，或者电视/显示器没有降噪功能
5 噪点有所减少，或关闭降噪功能时图像细节质量降低
10 噪点明显减少，没有损失图像细节

7. Motion Adaptive Noise Reduction

劣质降噪电路在对运动图像降噪时存在着一定的不足，会因为过度降噪导致图像污点增加或者运动物体出现拖影，而高品质图像处理器则可以很好地处理运动图像的降噪问题。



Score of 0　　Score of 10

得分标准

0 天空出现明显噪点，运动物体拖影现象显而易见

5 天空有少许明显噪点或有些模糊，运动物体有轻微模糊

10 天空有极少或没有噪点，图像细节锐利，不存在运动物体拖尾现象

8. 3 ：2 Detection

通常看到的视频刷新率是30帧，但是电影胶片的原始刷新率是24帧，转换芯片的作用就是在原始视频和输出视频间寻找精确的联系，这项技术会将某些帧重复输出，高质量视频处理器能够检测到额外的帧并将其移去以保证视频的平滑。



Score of 0　　Score of 10

得分标准

0 TV花费过长时间才能锁定在Film模式或者不能锁定在Film模式，正面看台有强烈的摩尔纹

5 图像细腻并且运动画面平滑，但是正面看台可以看到摩尔纹，15帧左右切换到Film

10 画面细腻没有摩尔纹，5帧以内切换到Film模式

9. Film Cadence

上一项3：2侦测测试中提到了Film-to-Video转换的问题，这项测试可以查看在一些常见的帧率和步调信号下的结果。



Score of 0　　Score of 5

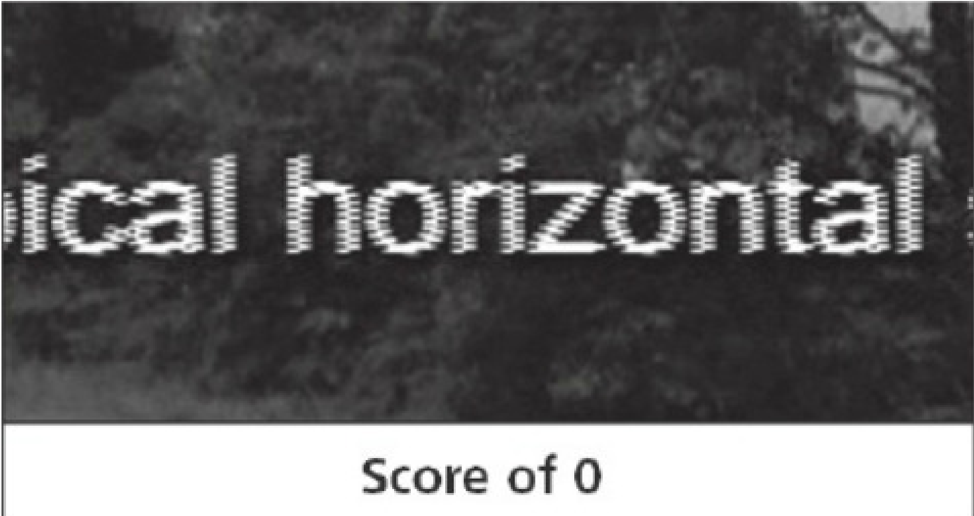
得分标准

0 咖啡杯上有闪烁或锯齿，或报纸上有摩尔纹，或者解析度有损失

5 每项单独测试步调信号平稳，咖啡杯上无闪烁或锯齿，报纸上无摩尔纹，无解析度的损失

10. Mixed 3 ：2 Film With Added Video Titles

视频编缉会给视频处理器带来额外的问题，如果存在字幕滚动和画面过渡的场景，而转换到30帧就会出现混乱现象。



Score of 0



Score of 0

得分标准

0 文字表面不均，撕裂状或纹理状显而易见

5 文字平滑锐利，但是背景存在扫描线赝样

10 文字锐利，移动平滑，背景图像细节极好没有扫描线赝样

我们采用WinDVD 7进行测试，在视频设置中打开硬件加速功能。在测试中我们针对每种核心而非每款显卡进行测试，从总体表现上看，ATI核心产品并不像大家认为的那样，在视频表现上有明显高于对手的表现，而是以较小的差距落后。

显示核心 / 测试项目	G72	G73	R430	RV530
Color Bar/Vertical Detail	10	10	8	8
Jaggies Pattern 1	10	10	5	5
Jaggies Pattern 2	10	10	5	5
Waving Flag	8	10	10	10
PICTURE Detail	8	8	10	10
NOISE REDUCTION	5	5	5	6
MOTION ADAPTIVE NOISE REDUCTION	8	8	8	8
3：2 Detection	0	0	0	0
Film Cadence	40	40	40	40
Mixed 3：2 Film With Added Video Titles	7	7	5	5
总分	106	108	96	97

在这些测试项中，NVIDIA明显在图像的抗锯齿表现方面较为出色，而ATI显卡则在细节表现方面做得更好，Picture Detail测试的表现明显高于NVIDIA核心产品。

总 结

从本次测试的结果看，参测显卡的性能让人比较满意，新一代显示核心在性能上又有了相当明显的飞跃，加上主流3D游戏引擎相对滞后，因此即使是低端独立显卡也可为用户提供一定的3D游戏性能，对于玩家而言，一款700～800元的产品性能完全可以满足相当长一段时间内主流游戏的需求。P

谁来为我们连接明天？——新兴家庭网络技术全扫描

■四川 老菜

前言

现有以10/100Mbps、802.11b/g、蓝牙、ADSL为代表的技术已越来越难以满足用户的需求及技术发展的需要，新技术也因此层出不穷。家庭网络技术已到了需要改朝换代的关键时期，本文将介绍目前家庭网络技术的新一代替代技术，以便大家能对目前的网络技术有所了解。

家用宽带接入标准——急需提速

可以说，没有宽带接入就没有今天Internet（互联网）的一片繁荣，也就没有网络游戏、BT下载等新兴娱乐/应用方式的兴起。而想要更好地满足互联网标清/高清视频播放等应用的需求，宽带提速势在必行。

一、ADSL2+成为主流指日可待



安捷特ADSL2+无线路由器

替代ADSL、HomePNA 1.0等现有电话线宽带接入方式将是ADSL2+的主要目标。

众所周知，相比Cable Modem（有线宽带）、PLC（电力线）、FTTx+LAN（光纤+局域网接入）等共享式宽带接入方式，ADSL或ADSL+LAN接入占据了国内宽带市场的绝大部分份额。限于线路条件，传统的ADSL宽带接入方式的最远传输距离约为3公里，只能提供512kbps～4Mbps的带宽（最高8Mbps），实际传输速度在64kB～512kB/s左右。这样的速度可满足网页浏览和一般的音/视频应用，但要想更流畅地进行高清IPTV等多路宽带应用，ADSL提速乃大势所趋。

2002年7月，ITU-T公布了ADSL的两个新标准（G.992.3和G.992.4），即ADSL2，比之前的标准具备更高的速度和传输距离。2003年3月，G.992.5也就是ADSL2 plus（ADSL2+）被推出。ADSL2+向下兼容ADSL，具备ADSL的所有优点，只是将传输带宽增加到2.2MHz，共有511个子通道的划分，达到将传输速率加倍的目的。

ADSL2+支持高达12～24Mbps的下行速率，在1.5公里以内距离下行速率可达到20Mbps，是同样距离下ADSL 8Mbps的2.5倍；在1公里到3公里距离以内，ADSL2+提供比ADSL更高的接入速率；到了3公里以外，ADSL2+提供的速率和ADSL差不多，但它的最远传输距离可达7～11公里（理论值，实际约为6公里）。另外，ADSL2+可支持多达3

个视频流的同时传输，高清视频、大型网络游戏、海量文件下载等应用都将因此更流畅。


网件ADSL2+无线路由器

ADSL2+向ADSL保持了向下兼容，运营商只需要简单升级设备便能实现从ADSL的平滑升级，所以国内主要运营商都看好ADSL2+。目前中国电信已完成了绝大多数省份ADSL设备的技术改造，可提供最高20Mbps左右下行速率的ADSL2+业务，全速下载一个1GB的文件8分钟内就能完成。

VDSL2适配器



ADSL2+的主要竞争对手是同样基于电话线的VDSL2。与ADSL/ADSL2+一样，VDSL2技术也采用DMT调制，但频率范围增加到30MHz，可提供高达100Mbps的带宽——在约350米距离上可提供全双工100Mbps，在约1.2～1.5公里距离上提供全双工30Mbps的超高数据速率；在超过4～5公里距离提供与ADSL相近的1～4Mbps的下行数据速率，可达到ADSL网络的家庭覆盖率。

在1公里内近距上VDSL2比ADSL2+更强，速度上已具备和卫星接入竞争的能力，满足带宽占用达


VDSL2 Modem

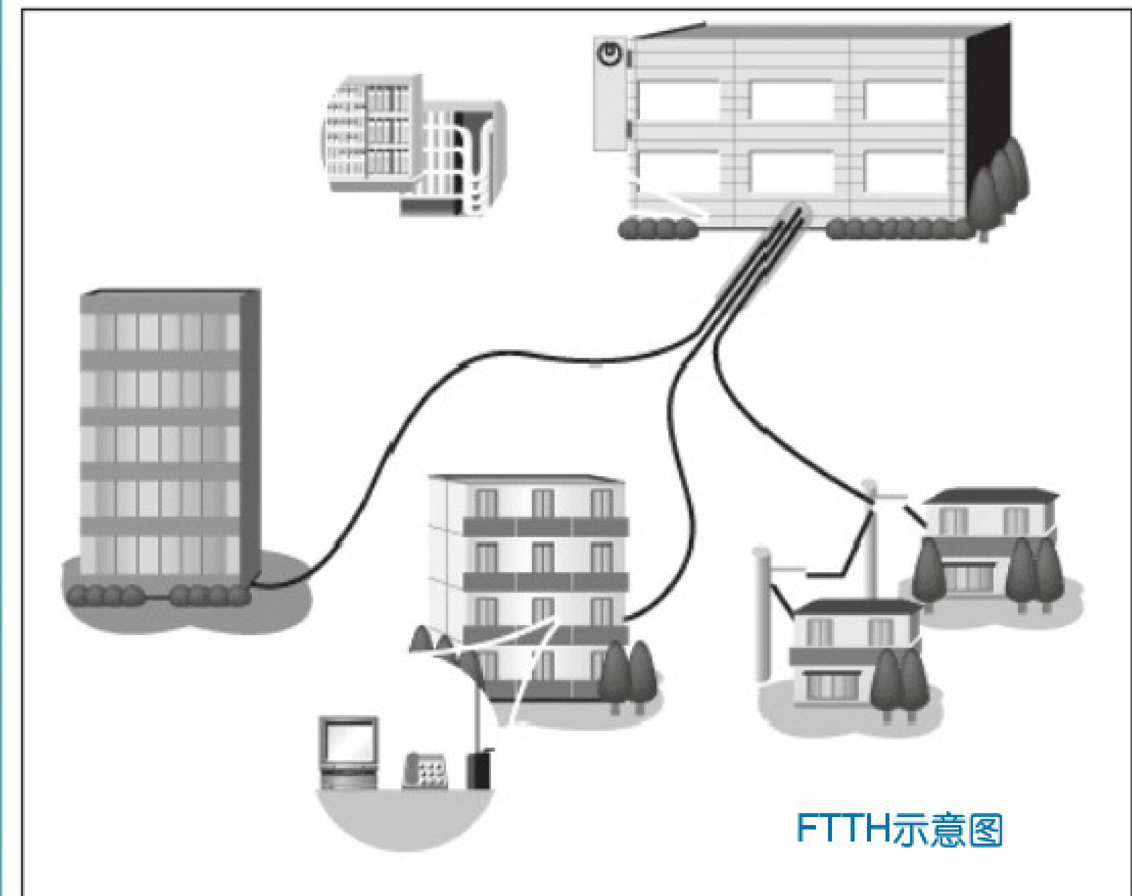
20Mbps的高清电视（HDTV）传输已无问题（SDTV/DVD标清视频数据流量在2～7Mbps之间，而HDTV数据量可达到19～24Mbps）。最关键的是VDSL2能够与现有的ADSL/ADSL2+网络兼容，运营商根据用户需求不同提供ADSL2+和VDSL2的混合网络将很可能成为未来xDSL技术发展的一种趋势。

二、不可忽视的FTTH

绕开LAN之后，FTTH将成为实际应用中最接近用户的光接入网。

FTTx在世界范围内已进入市场启动阶段并逐渐升温。由于IPTV和运营商竞争等因素影响，北美、日本都已大规模地开展FTTx接入商业化应用。目前光纤宽带接入方式主要是FTTB或FTTC，再通过交换机/双绞线连接到每个家庭的电脑，形成所谓的FTTx+LAN（光纤+局域网）接入方式。与FTTH光纤到户，甚至光纤到桌面（FTTD）相比，LAN共享接入在传输速度上不占优势。所以，FTTH乃至FTTD应是光纤到户的终极应用。

根据光纤到用户的距离来分类，目前FTTx可大致分为“光纤到交换箱（Fiber To The Cabinet，


FTTH示意图

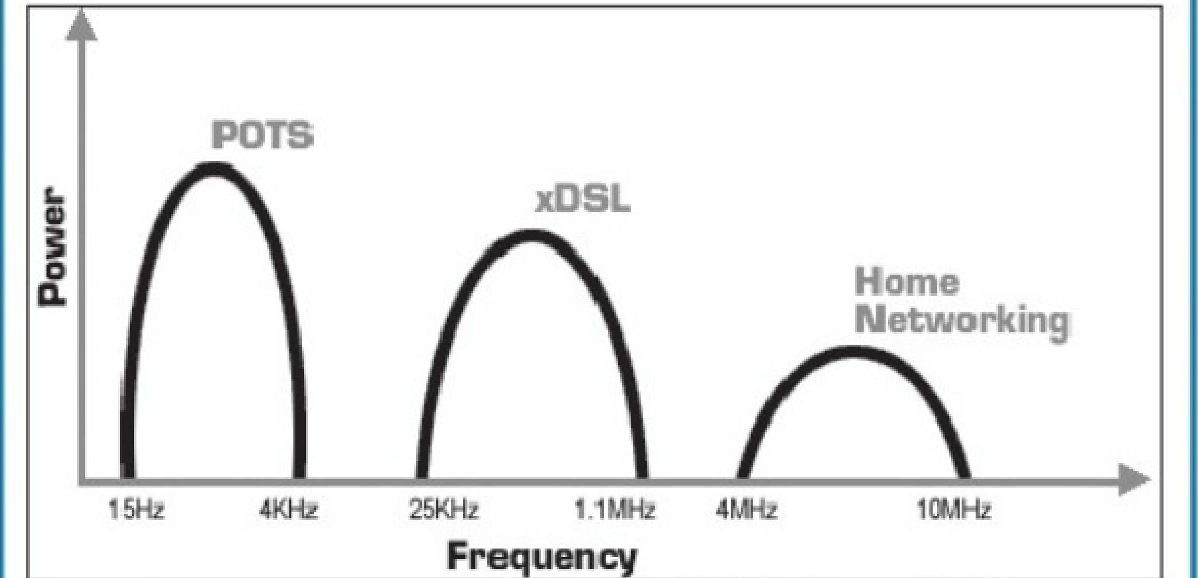
FTTCab）”“光纤至路边（Fiber To The Curb，FTTC）”“光纤到大楼（Fiber To The Building，FTTB）”及“光纤到家（Fiber To The Home，FTTH）”几种服务形态，上述服务被统称为FTTx。

FTTH将光网络单元（ONU）安装在用户家中或企业用户办公室，是FTTx系列中除“光纤到桌面（FTTD）”外最接近用户的光接入网类型。FTTH的主要技术特点是它可提供数百兆甚至更高的带宽以及长达20公里的传输距离，而且增强了网络对数据格式、速率、波长和协议的透明性，放宽了对环境条件和供电等要求，降低了网络安装、管理和维护成本。实际应用时，FTTH也有P2P（点对点）和P2MP（点对多点）两种方式。当用户比较分散，每个用户需要的带宽较大，如100Mb/s左右时可采用P2P的光纤接入方式。如果只是一般的宽带应用，每个用户的带宽需求在20～50Mb/s左右，P2MP（点对多点）也是不错的选择。


光纤价格已符合大范围应用的要求

目前中国电信、网通对FTTH的兴趣也在不断增长，都已开始积极部署FTTH光纤接入网。武汉、北京、上海、浙江等地已纷纷展开试点，提供住宅小区的家庭光纤接入或商业客户的FTTH接入应用。但就整体情况来看，整个FTTx市场在全球宽带市场中占的比例并不大（不会超过10%），这主要是因为面对基于电话线的DSL网络，FTTx仍存在布线成本高的问题（虽然目前光纤价格已大为降低，但人力等成本也不可小视）。而且很难保证国内运营商不会在实际操作时考虑到成本因素，又将FTTH演变成“FTTx+LAN”方式，由多用户共享带宽。

值得关注的HomePNA 3.0——HomePNA（Home PhoneLine Networking Alliance，家庭电话线网络）是1998年6月由全球多家知名通讯及芯片大厂制订的一种电话宽频网络标准。在一条电话线中，话音信号使用20Hz～3.4KHz的频段，xDSL使用25KHz～2.2MHz



HomePNA 3.0可通过一根电话线传输3种不同的数据

的频段，HomePNA则使用5.5MHz～9.5MHz的频段。HomePNA的上行速率和下行速率是一样的，可与ADSL同时使用。使用符合HomePNA规范的产品，用户可利用现有的电话线连接计算机和其他家用办公设备，并与互联网实现高速连接，与此同时还可进行正常的电话通话。HomePNA传输距离可达300米～1200米，HomePNA 1.0的传输速度为1Mbps，2.0则为12Mbps，3.0最高可达100～120Mbps。HomePNA在欧美日韩取得了不错的市场份额，但由于国内ISP主推xDSL宽带，应用并不是很多，所以本文对其只作简单介绍。

无线网络标准——在坎坷中前行

无线可让网络应用更无拘无束，各种新兴的无线网络技术自然而然便成为媒体和用户关心的焦点。

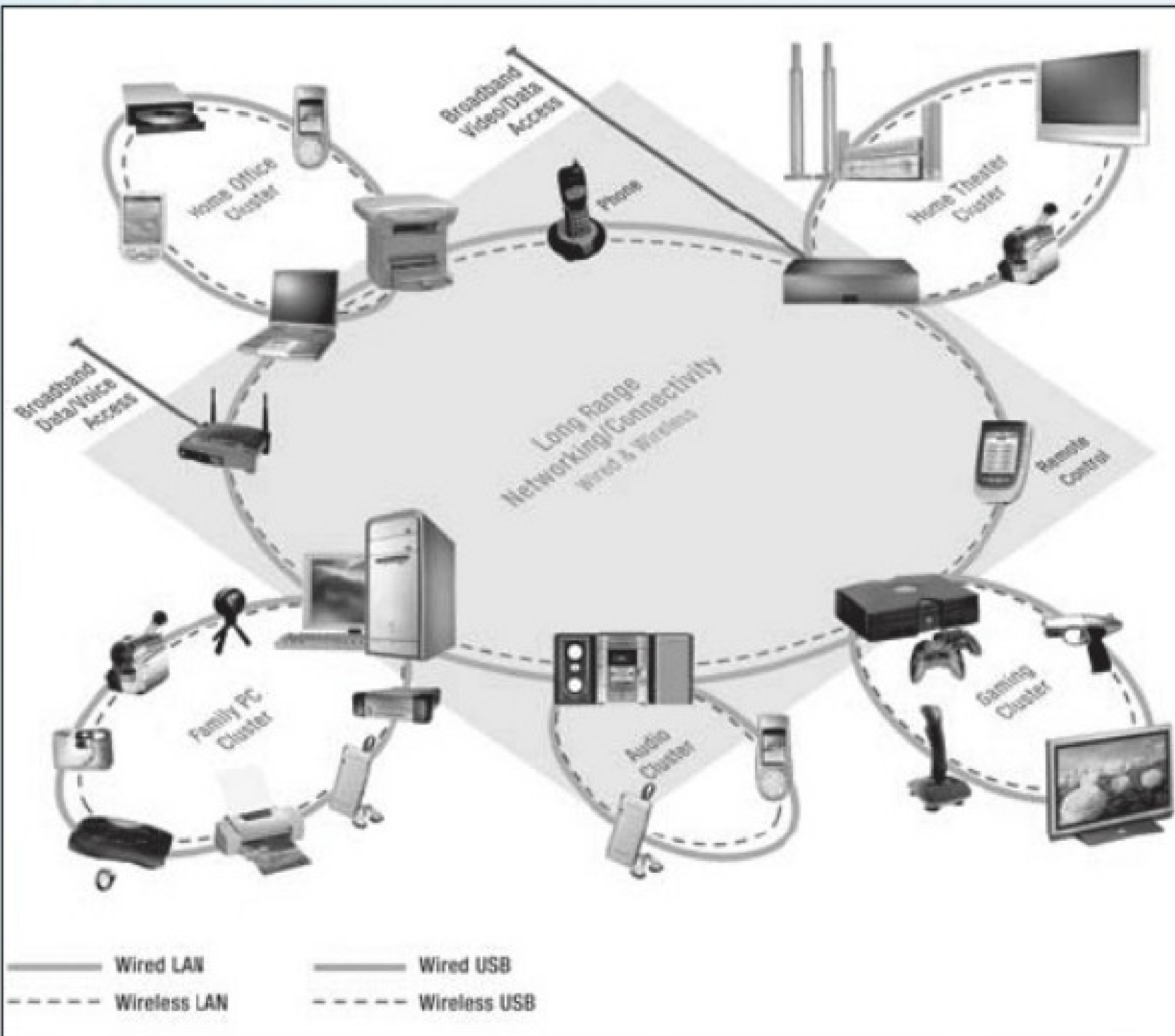
一、十米内WUSB为王

蓝牙和红外线等通讯方式已越来越难以胜任用户的需求，它们将和USB、PLC（电力线网络）等有线技术一同被WUSB替代。


WUSB主从模式

WUSB（Wireless USB）是英特尔等厂商主导的一种UWB（短距超带宽）无线技术。WUSB推广组织包括Agere、惠普、英特尔、微软、NEC、飞利浦和三星等厂家。该组织确立了WUSB技术规范，将WUSB设定为高速主机到设备的连接方式，最高传送速度达480Mbps（3米内），最大传输距离10米左右。其目标是消除越来越多的连接外设到主机的USB缆线，从而使用户能自由地以480Mbps的USB 2.0高速传输速率无线连接PC、打印机、音响、DC/DV和其它外设。

WUSB使用和传统的USB相同的架构，厂商可很容易地将有线的USB设备升级到WUSB。WUSB技术基本的拓扑结构仍是主从结构，位于中心的WUSB主机初始化所有相连接设备的传输速率，给其分配相应的通讯通道和带宽，并提供Internet共享连接。理论上，WUSB主机最多



WUSB混合网络

能够连接127个WUSB设备。WUSB拓扑结构还支持“双角色或混合网络”模式，在这类模式中，一台WUSB主机可成为两个“WUSB网络”的主控中心，两个网络的WUSB设备都可通过这一台WUSB主机进行通讯。

凭借480Mbps的数据带宽，WUSB完全能够胜任现有以及今后的应用，并可实现多重HDTV数据流。如果能顺


采用WUSB技术的移动存储器

利解决各国对WUSB频谱的批准（美国已约定了WUSB频谱，韩国、欧洲和加拿大也会在近期批准该频谱，而中国要到2007年才可能会批准该频谱），从一个层面上来说，WUSB比WiFi无线技术更诱人，高速的WUSB将替代蓝牙、红外线等短距无线技术，改变家庭网络组网习惯，成为数字家庭能否普及的主要突破点之一。

二、并非十全十美的局域网解决方案——802.11n

作为现有802.11b/g/a等无线技术及百兆有线网络技术的接班人，802.11n还无法令人信服。

802.11n的两大核心技术是MIMO（多入多出天线，收发两端各2组天线、各3组天线、各4组天线等，天线数越多意味着传输速率越高）与OFDM（正交频分复用）技术。依靠这两大技术，802.11n不仅可提高无线传输质量，也能使传输速率得到极大提升。



多天线是802.11n设备的主要特征

802.11n标准在保持与现有802.11a/b/g设备通信的同时提供增强的性能，兼容2.4GHz或5GHz非许可频带；支持20MHz（2.4GHz，主要面向家庭用户）或40MHz（5GHz，主要面向企业应用）通道，PHY传输速率最高可达540Mbps（WWiSE标准）或600Mbps（TGn Sync标准），支持需要高数据速率的如传输多HDTV流的应用，并可通过将发送和接受数据流的时间最小化来降低电池的消耗；使用1～4组天线同时传输的空间多工模式，利用集合结构增强效率媒体访问控制，为终端用户提供至少100Mbps的应用级带宽；利用多天线和先进的编码增加范围，提供更广阔的覆盖区域。在Intel主导的增强无线联盟（EWC）促成下，两大相互竞争和争吵不断的IEEE 802.11n任务组TGn Sync和WWiSE已同意协同工作，为IEEE在近期达成一个单一的802.11n提案，802.11n正式标准推出指日可待。

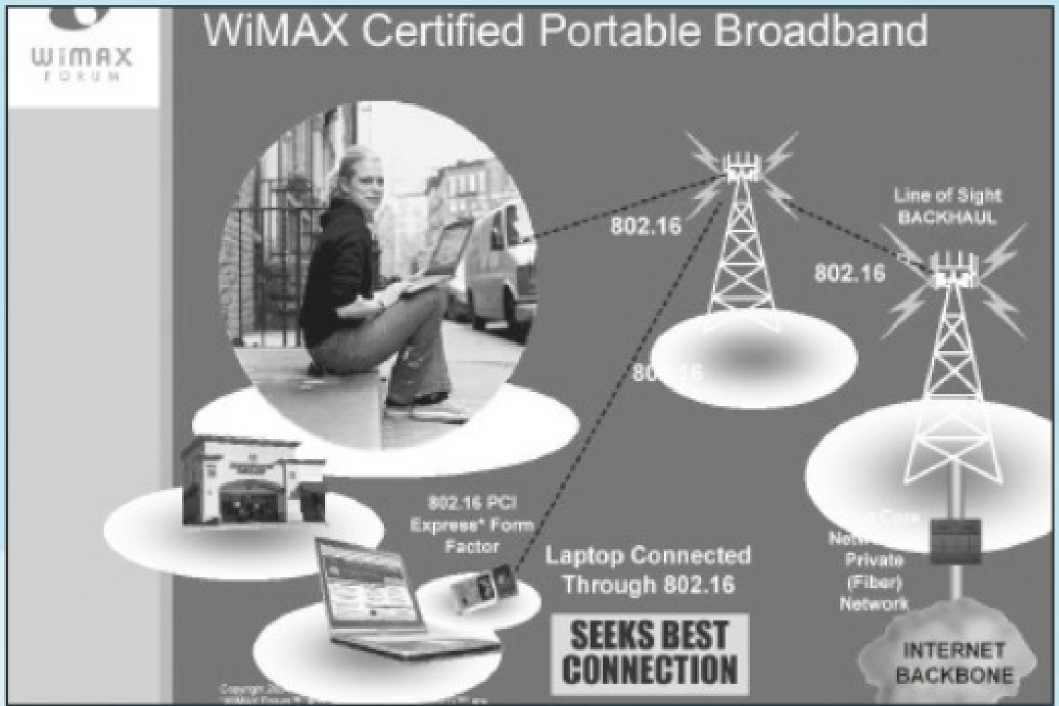

802.11n的Pre-N产品

虽然802.11n标准还未正式批准，目前已有很多厂家推出了802.11n的Pre-N（预推版）产品。在3～5米内的近距离内，802.11n可提供理论超过100Mbps的速度（依天线使用数而定），在覆盖距离上，由于多天线的使用，其实际覆盖距离肯定略强于现有的802.11b/g/a产品。从其提供的性能来看，在近距离内对现有无线标准确实有提高。但要想在市场上取代目前低价的802.11g/g+产品，价格是决定其成败的关键因素。

三、WiMax——让家庭应用更宽广

WiMax的最高目标是替代现有的无线网络及无线通讯网络方案。

WiMax是微波接入全球互操作性认证（Worldwide Interoperability for Microwave Access）的缩写，主要基于IEEE 802.16无线城域网技术。802.16d和802.16e两项标准先后在2004年6月和2005年12月获得批准，按照目前的技术发展情况，802.16d主要定位于企业用户，提供长距离传输的手段；而802.16e则定位于个人用户，支持用户在移动状态下宽带接入网络。



WiMax应用图

基于802.16标准的WiMax技术最初是由英特尔等厂商倡导建立，随着摩托罗拉、朗讯、思科、北电网络、华为、中兴等国际企业的加入，其发展前景开始展露曙光。WiMax技术可在5.8GHz、3.5GHz和2.5GHz这3个拥有许可证的频段上执行，可用于移动式接取，预期2007年包括电脑、手机、PDA、汽车都可内建WiMax，其出众的系统增益可提供更强的远距离穿透阻挡能力，可弥补WiFi（802.11b/g）技术的不足。

WiMax可实现的50公里的无线信号传输距离是无线局域网（802.11b/g/a）所不能比拟的，网络覆盖面积则是3G发射塔的10倍，只要少数基站建设就能实现全城覆盖，这样就使得无线网络应用的范围大大扩展。WiMax所能提供的最高接入速度是70Mbps（在20MHz信道上），这个速度是3G所能提供的宽带速度的30倍。正是由于这种远距离传输特性，WiMax将



支持WiMax的产品现在已被研发出来

不仅仅是解决无线接入的技术，还能作为有线网络接入（Cable、DSL）的无线扩展，方便地实现边远地区的宽带连接。

WiMax标准将是郊区、人口密度低且电信基础网络薄弱用户的无线网络的较佳解决方案，特别是在边远地区。包括中国在内的世界各地运营商在部署WiMax方面有不同程度的行动，预计到2007年WiMax就会进入规模商用期。在国内，英特尔宣布已与大连和成都市政府达成协议，将在这两个城市布设最新的WiMax宽带无线技术试点。

3G是WiMax技术最大的竞争对手，另外高通公司支持的无线宽带标准802.20、Flash-OFDM（这是一种速度比3G快10倍但价格更便宜的无线技术）等技术也可能加入竞争行列。虽然很多专家认为WiMax和3G各



3G将是WiMax的主要竞争对手

有长短，它们之间是互补而不是取代的关系（如WiMax更看重电脑等智能设备领域，3G更侧重手机领域等）。但由于二者在服务区域、服务对象等方面仍存在很多交叉，所以在互补的同时也会存在激烈的竞争。3G的商用进程肯定会影响运营商对WiMax布署的热情，WiMax任重而道远。

向往新生活——数字家庭应用

一、主攻数字家庭的IPTV


IPTV是数字家庭应用趋势

IPTV将成为真正能够带领我们进入数字家庭应用的技术。

IPTV是Internet Protocol Television（交互式网络电视）的缩写，是集互联网、多媒体、通信等多种数字技术于一体，利用Web技术通过宽带IP网络向家庭用户提供包括数字电视在内的多种互动式数字媒体服务。支撑其执行的是一个综合服务平台（包括多媒体内容平台、宽带网络平台和数字电视平台）。IPTV可保证用户在家中通过“电视机+IP机顶盒”或“电脑+宽带”的方式，以遥控器或键盘为输入设备，从宽带IP网上接收IPTV系统服务平台的数字广播电视、VOD点播、视频录像，进行在线游戏、电视上网、收发邮件等各种多媒体信息服务内容。

相比单向的、被动的、用户对内容选择的余地只限于所提供频道的传统非交互型广播电视传输方式，IPTV的交互式传输方式让用户具备更大的自主性、可选择性、交互性。IPTV不仅可传输标清电视节目，而且可传输高清电视（HDTV）节目。当然，要达到这样的目标，现有512kb～1Mb的宽带提速势在必行，虽然ADSL已能支持现在的IPTV基本业务（2Mbps带宽）。

二、VoIP——让电话更便宜更清晰

今后我们“打电话”也许就是“打VoIP”。

VoIP是Voice over Internet Protocol的缩写，也就是常说的“互联网电话”“IP电话”“网络电话”。它是一种通过互联网，将模拟的声音讯号经过压缩与封包之后，以数据封包的形式在IP网络的环境里进行语音讯号传输的技术。使用VoIP软件打电话，电脑与电脑之间（或WiFi手机间）可免费拨打，拨打普通电话时其市话资费也仅有0.1元/分钟左右，国内长途和国际长途的资费则在0.15元和0.3元左右，远低于现有手机和固话的资费标准。



支持VoIP的WiFi手机已呼之欲出

个人电脑是VoIP可预见的最大应用平台，如Skype等VoIP软件就很受用户欢迎，它可让您在电脑上低成本地与远在他乡的朋友进行电话联络。“IP话吧”“公话超市”则是基于VoIP的固话应用，如果能将其家用化，无疑更具市场前景。“WiFi电话（手机）”则是一种内置VoIP软件的手机（移动电话）产品，它的出现可让你在世界任何地方任何时间，只要有WiFi的接入就能免费和其他使用VoIP软件的用户移动通话，脱离电脑的束缚。

但从目前市场状况来看，绝大多数国家对VoIP技术都持不支持的态度，因为该技术的出现必将对传统固话市场产生巨大冲击。国内主管部门声称不会在2008年以前批准任何VoIP业务申请，国内主要电信运营商也对VoIP持封杀态度。未来VoIP产品要想在市场上取代传统固话产品，政府的支持度至关重要。

结语

家庭网络正在持续变革中，正是由于这些改变，才让今天的互联网、电脑及各种智能设备给人无所不能的感觉。新兴家庭网络技术的出现同样让无数人梦想中的“数字家庭”离大家越来越近，而3C（计算机技术：Computing、通讯：Communication、消费电子：Consumer）融合为数字家庭的实现提供了技术上的保证。3C融合能否成功，将取决于新兴的网络通讯技术能否取得突破和被广泛应用。P



编者按：数码设备的更新速度果然惊人，转眼间数码单反相机已成为“平民装备”，本期和下期专门推出“数码单反相机问答专集”，希望对大家有所帮助。

问题求解信箱：question@popsoft.com.cn
问题求解论坛：http://club.popsoft.com.cn/forum/forum.aspx?id=4

客座专家　龚胜 苏旅

数码单反相机问答专集（上）

四川　龚胜

数码单反相机广义说就是“采用单镜头反光取景方式”的数码相机。随着价格大幅下跌，数码单反相机也成为许多普通摄影玩家手中的常备“武器”。最近有不少朋友来信问到数码单反相机的相关问题，这里集中为大家作出回答。

问：数码单反和普通数码相机相比主要特点是什么？

答：首先，数码单反的传感器尺寸远远超过普通数码相机，所以信噪比出色，色彩亮度范围更宽，成像效果优秀，这与大中幅相机成像优于135毫米相机类似。其次，能够更换并兼容普通单反相机镜头是数码单反最大的优势之一，传统相机厂家大多拥有庞大的镜头群，从超广角到超长焦，从微距到柔焦，消费者选择的自由度很大。同时，由于数码单反相机的设计和生产都需要较高的技术实力，具有鲜明的专业烙印，也使得数码单反成为专业用户和发烧级摄影爱好者的不二追求。

排除价格因素，数码单反存在的主要问题是体积和重量比消费级别数码相机要大，而且感光芯片容易沾染灰尘，影响成像质量和使用寿命。另外数码单反还有一个重要特点，那就是没有普通数码相机具备的花哨功能，如摄像、数码变焦等，也很难使用LCD取景。

问：请问数码单反相机日常使用应注意哪些问题？

答：数码单反相机应尽量在清洁的环境中使用，这样可以减少因外界的灰尘、污物和油烟等污染导致的相机故障。在户外空旷地区拍摄时风沙会比较大，最好记得将相机的护套带上，不能长时间放置于高温、潮湿的地方。预防寒冷对数码相机也很重要，因为相机在低温下可能会停止工作。此外将相机从寒冷区带入温暖区时，要提防结露现象发生，应用塑料袋将相机包好，直至相机温度升至室内温度时再使用。数码单反相机使用中尤其要注意感光器件的污染问题，尽量避免在室外更换镜头，并应经常用吸尘器彻底把芯片仓内的灰尘吸走，再小心地将感光芯片擦干净。

问：请问什么是数码单反相机的“折算系数”？镜头选购原则是什么？

答：现在生产的绝大多数数码单反相机（简称DSLR）所采用的镜头都是原有的135系列镜头。

135画幅的成像面积为：36mm × 24mm，称为全画幅。由于制造成本的原因，DSLR所使用的感光器件多数都不是全画幅的，实际面积都比135画幅小。由于大多数数码单反相机的成像器件面积要小于35毫米胶片，因此存在镜头“折算系数”的问题，也就是说镜头实际焦距等于镜头原始焦距乘以一个大于1的系数（目前该系数约在1.3到1.7之间）。

对于大多数用户而言，数码单反配备2～3只镜头最为适宜，一只广角端在17mm以下的广变（如适马15～30mmDC、尼康12～24mm），再加上一只70～200（300）mm的标准中长焦，就可以应付绝大多数拍摄场面了。如果有特殊需要还可以配置一只大光圈标头或微距头。

问：请问数码单反相机快门闪光同步速度这项指标有何意义？

答：快门闪光同步速度是专业单反一个重要的技术指标，简单说就是闪光拍摄时整个画面均能利用闪光光线的最高快门速度。更高的闪光同步速度能方便更好地捕捉运动的物体和特殊的人像拍摄需要，目前大多数单反数码相机的快门闪光同步速度在1/200s以内，高级产品最高闪光同步速度能达到1/500s，而且配合特殊的闪光灯可以实现全程快门同步。如佳能E-TTL闪光技术不仅能够预闪，还能够实现高速闪光同步，这在阳光下用大光圈拍摄人像时非常重要。

问：请问什么是数码照片的“溢出”问题？

答：所谓溢出指的是曝光中某些高光或暗处超过了CCD等影像传感器的承受能力，这样高光处都变成纯白，暗部变为纯黑，没有细节保留。这在后期图像编辑软件里是无法挽救的，这就叫溢出，从文字角度解释是超出正常范围的意思。

一般来说，数字相机极少在底端（暗处）有溢出。拍照时注意不要把需保留的高光细节溢出即可，也就是说CCD的感光特性与反转胶片比较接近，曝光时应宁欠勿过。CCD由于其固有的缺点还会导致噪点和“紫边”等问题。

客座专家 龚胜 苏旅

问：请问数码单反相机为何很难用LCD取景？

答：非专业数码相机使用与机身一体的镜头，采用镜间快门，在正式曝光前快门可以常开，正式曝光前再闭合，平时光线可直达感光器件，因此很容易实现LCD取景。专业型数码相机多是基于传统相机机身设计，使用焦平面幕帘快门和反光镜，正式拍摄之前光线无法到达感光器件，因此很难实现LCD取景。不过这种情况已得到了突破，目前奥林巴斯和松下都推出了能用LCD取景的数码单反相机。

读者 雨桐问：我准备开个小店打印文案资料，请问是激光打印机好还是喷墨打印机好，选购的时候应该注意什么？还有我看到一些激光打印机价格很低，而且甚至有的彩色激光打印机价格在3000元以下，是不是有什么问题？

答：我不清楚你规划的打印机使用情况，如果你的打印机彩色使用频率不是很高的话，可考虑普通的激光黑白打印机，因为其单机价格较低，大批量工作成本尚可，一些特殊机型多次反复灌粉后性能价格比更高。而如果需要低成本的彩色打印效果，你可另配能连续灌墨使用的喷墨打印机。但是这样做有一定风险，而且还不能继续获得厂家的正规售后服务。目前，一些低价位的激光打印机对感光器等部件进行简化设计，降低制造成本，由于采用内存共享模式，这样硬件性能指标就不会很高，打印速度相对较慢，共享网络打印性能更是降低不少。市面上的一些彩色激光打印机看似"低价位"的背后却是高额的耗材使用成本，更是让人有买得起养不起的感觉。总之，你选择打印机设备作为投资，还是要量力而行，既要考虑前期购买成本，也要考虑后期使用和维护成本。

湖南 苏旅

读者 GGJD问：我的电脑是L品牌的，开机时都显示Logo品牌，却不能像组装机那样看到一些硬件信息，我想知道能否屏蔽这些Logo信息。此外，是不是品牌机使用自带的Windows XP OEM版操作系统效果更好？

答：一般情况下，品牌机的开机画面都可由用户自定义开启或关闭，在电脑硬启动时，按下DEL键（某些机型是F2或F8等按键）即可进入主板自带BIOS设置选项，仔细找找和"Logo""Screen"字眼相关的选项(诸如Show PC Logo on boot screen，即"在启动屏幕时显示品牌电脑标识"之类的语句)。如果主板BIOS设置中没有相关选项，那么就不方便操作了。对于一些有相当计算机知识的用户，可以选择一些特殊的软件，通过对BIOS ROM文件进行相关修改，并刷新到主板CMOS EPPROM中以达到关闭Logo品牌的效果。但这种操作具有一定危险性，用户须自行承担使用风险。

至于你所认为的"品牌机选择OEM版操作系统更适合"的观点，在部分机器上是事实，一些OEM版的Windows XP操作系统由于关闭了部分多余的Services后台服务（即从Windows 2000开始引入的一种后台处理程序，用来调整操作系统在网络、外设等服务的某些功能），这样就节约了部分系统资源。同时，内置对应品牌机所属的驱动程序，针对机器硬件配置进行优化，这样安装出来的Windows XP操作系统自然就是量体裁衣。不过用户通过使用第三方的系统优化设置软件，也可以达到部分优化目的。

湖南 苏旅

读者 冰冰柠檬问：我的DVD刻录机说明书上写明了可以刻录40×的盘，但是为什么总是只能选择16×？刻录机是新买的，使用的是Windows 2003操作系统。

答：我觉得你的刻录机不能高速刻录，原因有很多，首先建议你仔细看看说明书资料，查明40×是属于什么类型盘片的刻录速度，因为目前DVD刻录盘的刻录速度多在20×以下（20×即26MB/s左右，DVD刻录以单位速度：1×=1300kB/s为准），所谓40×刻录一般是指CD刻录盘的刻录速度（40×即6MB/s左右，CD刻录以单位速度：1×=150KB/s为准）。在目前的技术限制下，你的刻录机是不可能达到40×DVD刻录速度的。

如果你刻录CD盘片的时候总是只能选择16×，你可查看一下所放的CD盘片是否支持16×以上的刻录速度，如果盘片速度不支持，刻录机再快也不能发挥其应有的硬件性能。此外，也可能跟刻录机Firmware版本问题有关，你可试着去刻录机的生产商网站下载并更新官方新版Firmware文件，这样也能解决一些硬件Bug。

湖南 苏旅

读者 小夕问：我的扫描仪在Photoshop CS下扫描时，在上面总是看到什么TWAIN、WIA之类的字符，请问这是什么意思？与TWAIN兼容有什么用？

答：TWAIN是早期定义应用软件和扫描仪之类的图像设备之间通信标准的软件协议，它是为了融合应用软件及设备一致性而设计的，这样可统一制造规格，避免出现硬软件不兼容的情况。与TWAIN兼容是指图像设备符合TWAIN标准的基本要求，目前市面上常见的扫描仪都是兼容TWAIN标准的。而WIA即Windows Image Acquisition（Windows图像采集），作为一种新型的图像采集标准，自Windows Millennium Edition（Windows Me）开始就被引入到操作系统中，WIA标准本身就是兼容TWAIN标准的，可在不使用第三方图像采集软件的前提下对常用的图像设备（比如扫描仪、数码相机等）提供广泛的操作系统支持。在新版Windows操作系统及Photoshop之类的图像编辑软件下，用户可方便地通过调用WIA选项来采集相关图文资料。

湖南 苏旅

林晓：前两天我的MSN签名换成了“为大软工作六周年”，引来许多MSN上朋友的询问与感慨，尤其是曾经的大软同事们。这不，阿飞就侃侃而谈了许多。离开大软单飞的他，而今正在一家著名的奇幻文学杂志中实践自己的理想，诗意地工作着。

我一生的《大众软件》

■四川 阿飞

今天QQ上碰到可爱多，好久不见的靓妹。我问她现在忙些什么，她说，跟计算机和游戏全不沾边。

心中忽然有点感慨。这句话说的是啊，我现在的工作，和IT、游戏什么的，也是全不相干。

不，也不能说全不相干，起码，在幻想的这个范畴里，奇幻小说和游戏，还是非常有相干的。而且，以后的交集也许会越来越多，越来越大。

从2003年离开大软之后，我开始进入到另外一个圈子里，做出版，写三国。因为失去了稳定的工薪收入，加上又结识了爱妻妖果（她在晶合后院的ID是“很美的狼”），生活上相对就比较简朴。但我们俩都是非常热爱幻想文学、沉迷小说写作的那种人，对艰苦的生活不以为意；生气发脾气的原因，往往是写小说卡了壳，做事业遇到坎儿。

前些天，以前也曾是后院常客的骚人秋风清，在写完他的增刊专稿《魔石》之后，很诗意地写道：“我常常在想，如果时间倒退回许多年前，如果我没有登录大众软件网站，没有加入晶合后院，没有认识那些后院里一起欢笑、一起走过的朋友，没有认识阿飞，我的生活究竟会怎样？也许平平淡淡生活，安安稳稳上班，许多许多年以后再蓦然回首，带着一种怅然的目光。但时间不会倒流，只会让人临川感叹：逝者如斯夫。所以，我来了，我见了，我做了，于是生活改变了。于是于是，我现在天天被阿飞追杀，忙着为《飞·奇幻世界》写‘五陵’构架的奇幻稿子，品味着忙碌无序却又有趣充实的生活。无论再过多少年，我也不会为逝去的光阴追悔。”

阿飞，2000～2003年《大众软件》员工，曾经担任过《大众软件》“游戏剧场”“读编往来”栏目编辑，后任《大众软件》论坛“晶合后院”管理员。现任《飞·奇幻世界》执行副主编。



我看到这段话，不禁有一种心有戚戚般的同感。最近，我时不时会回忆起在大软的3年，想念着昔日的同事和朋友。我想，如果我的《三国游侠传》没有被大软老编看中，也许我就不会去《大众软件》当编辑，也未必会把写奇幻小说当做自己的最终事业。那么现在，我几乎可以肯定地说，我不会来到四川成都，做这么一本奇幻小说的杂志。

溯流从源，我的编辑根基，我的奇幻发轫，都出自大软之赐。我想，我这辈子都不可能忘却了在大软的那些日日夜夜。

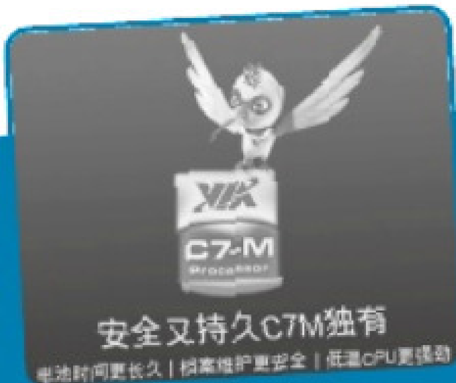
这两年，一些当年后院的兄弟如九戈龙、秋风清、圣者晨雷、魔力的真髓、新杰等已先后进了奇幻圈，作者有之，编辑亦有之，他们都在努力着。眼下，我和秋风清、圣者晨雷、妖果等人，正悄悄筹划着一个新的架空世界的写作计划；11月份，《飞·奇幻世界》的第一本奇幻增刊即将面世，内容将会包括你们喜爱的秋骚人、大软游戏剧场的常客文舟等诸多作家的长篇作品。

呵，我现正在幸福地为我的梦想努力工作和生活着，正如秋风清所说，“品味着忙碌无序却又有趣充实的生活。再过许多年，我也不会为逝去的光阴追悔。”

感谢你，我一生的《大众软件》！

16期“大众礼物”活动

发现C7-M，发现惊喜



山东 朱江

在我第一次知道C7-M处理器时，我还在烟台三站科技市场XX公司当一名分管售后服务技术主管。那是在2006年6月的某一天，一位客户打电话向我询问清华同方C520这款笔记本电脑，我就上网查了一下资料才知道这款笔记本电脑用的是VIA C7-M处理器。

重庆 倪尔斯

尽管早就知道VIA的大名，但真正与这只可爱的小鸟——C7吉祥物结缘是在C7-M上市初期，VIA推出的一个设计漫画来表现C7-M特性的活动。尽管没能拿到大奖，但是这只可爱的小鸟还是给了我一丝的安慰。其实在参加这个活动的初始也没有抱太大的希望，重在参与嘛，仅仅是去支持C7一下而已。因为VIA也能造出可以和AMD等国际大厂相媲美的芯片，虽然自己不是工程师，不能亲自参与研发的过程，但作为普通的参与者还是可以在这些活动或者市场上表现出自己的喜爱的。当然，最后也比较幸运地得到了这只可爱的小鸟，在此附上自己还未拆封的小鸟图片一张。

DR留言板

发信人 qianqian1234

请问怎么才可邮购到即将出来的增刊？每次的增刊我这儿都买不到。

林晓：提前预定是最好的办法。杂志社负责这方面的部门是读者俱乐部，邮购地址是北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦A座414室，邮编100036。第三册增刊定价28元，挂号费3元。请在汇款单附言中写清楚要的是“大软魔兽世界增刊第三本”。这一册里包含了以下内容：1.12版本更新内容——最新盗贼天赋等资料，1.11版法师、萨满新天赋分析及配点方案推荐，1.11版最新职业T3紫色套装介绍，新副本纳克萨马斯相关资料，圣光礼拜堂新增声望任务，各阵营声望攻略大全，实用插件介绍大全，抗性装备推荐大全，更新更权威更全面的高级团队副本攻略，新副本装备掉落及其他新增装备介绍，开荒团的建设和管理。

发信人 OCER

林晓姐姐：好哦！老早就想给大软发信了。初中、高中的时候一直都在看大软。高一的时候喜欢看游戏攻略，到了高二高三拿到书之后第一件做的事就是看有趣的榜评。哈哈，觉得大软的编辑文笔很棒，因为这个还耽误了不少学习（上课时看）。觉得对大软的感情还是慢慢倾吐好，一次说完反而没话说了。

这次写信是有“邪恶”目的“滴”！好像在某期大软中看到过Artec写的关于大软里有个达人内部发行了一本叫《人物周刊》杂志的文章，我在高一时也偷偷模仿大软出过《小刀会会报》，因为做工粗糙、时间紧迫，所以没出几期。希望你能转告一下某编，教教我怎么出《人物周刊》。

在这里希望编辑们都天天牙齿晒太阳。

林晓：OCER同学请记住，以后写信给我一定要有标点符号！《人物周刊》可是非常受编辑们欢迎的，具体制作方法，我已特约了该刊“主编”（兼记者、编辑、平面设计师、摄影、发行……）在下一期杂志中专文讲述如何制作一本老少咸宜的同仁刊物，敬请期待！（强调，这不是广告！）

大众软件编辑请进

小的MONEY

《大众软件》的文章真的都很好。相隔一段时间后突然想起大软上某篇文章有用，可是期数太多，很不好找。能建个目录搜索吗？

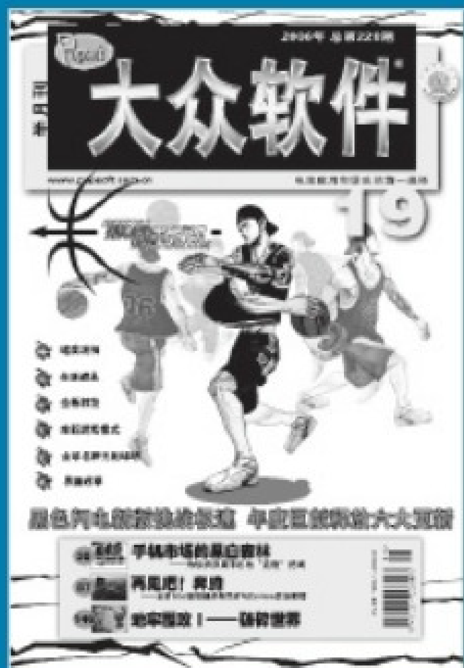
电子土豆：“读编往来”栏目每年会在第13期杂志中登出上半年杂志的文章索引，在第24期刊登下半年的。今年上半年的杂志内容索引，林晓姐姐已在第13期中登出并在晶合后院“杂志专区”和大软Blog中贴出。

海加尔的流光

我在大软的网站上看到了投稿的邮箱，可是没有说明投稿之后回复的时间或者过多长时间没有回音算不录用的规定。麻烦各位编辑在这里介绍一下，过多长时间可以自由处理稿件？

电子土豆：一般来说，E-mail投稿如果在5个工作日内没有明确回复，作者便可另行处理（栏目中有特别约定的除外）。

快评



《2006“原创中国”本土游戏开发作品交流展示会》让笔者对国产游戏产生了新的认识：在中国本土游戏处于低迷的时期，仍有着一群像方顺一样的年轻人。他们为着心中的理想和国产游戏的未来，坚持着那份对游戏的热情而默默地奋斗着！这让我再次看到了国产游戏的一丝生机。但随后却又被生铁的《一台二手PC的游戏野史——写在〈单机游戏何时复兴？〉一文之后》这块冰冷的“铁板”压得奄奄一息，似乎那些让人酣畅的游戏只能留在旧时的回忆和虚幻的憧憬中。这其中似乎又存在着矛盾，那就让我们放开些。或许，我们不必过度哀伤；或许，国游只是处在一个短暂的过渡期；也或许，在不久以后将是国游一展雄风的时代！正像生铁在结束语中所说的，“有这些既热血又肯于实践自己梦想的年轻人的存在，或许我愿意再等上30年。”（快评手 cpfhuman）

“人肉”与“炸弹”这两个词能够联系到一起？是的，恐怖分子做到了，如今的互联网也被打上了这样的“标志”。俗语云：群众的力量是巨大的，这种力量甚至有一种排山倒海的气势。试想，网络浪潮如狂风般吹过大地，除了卷走地上的沙砾，那些绿树青草以及花朵也是免不了要受到伤害的！（快评手 秦国强）

19期快评手将获得编辑部赠送的高级耳机一副。

请你点评：针对2006年第21期杂志你印象最深刻的部分作出简洁精辟的评论。点评信箱为linxiao@popsoft.com.cn

2006年评刊

07期～12期

林晓：看评刊数据（由回函卡回函和网络评刊综合得出）很有意思。我觉得很有份量的“锋利的盾”，经常被读者忽略，得票很低；而不时有读者要求取消的“在线争锋”栏目，却能够得到不错的排名。实用性还是占据了上风，至于人气这个东西，可不一定是质量优良的同义词。对于评刊的方式您有什么好的建议？请来信或者发E-mail告诉我吧。信件请寄到北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦5层林晓收，邮编100036；E-mail请寄linxiao@popsoft.com.cn，来信请标明“评刊意见”字样。

2006年07期～12期我最喜欢的栏目各期投票总结

07期		08期		09期		10期		11期		12期	
栏目名称	票数	栏目名称	票数	栏目名称	票数	栏目名称	票数	栏目名称	票数	栏目名称	票数
实用软件	806	实用软件	815	实用软件	980	实用软件	881	实用软件	1088	实用软件	771
游戏剧场	771	游戏剧场	804	攻城略地	947	游戏剧场	868	游戏剧场	998	应用心得	742
在线争锋	763	攻城略地	796	游戏剧场	892	攻城略地	845	攻城略地	973	攻城略地	724
应用心得	741	极限竞技	770	极限竞技	850	在线争锋	821	应用心得	959	新品初评	711
攻城略地	695	硬件评析	721	应用心得	829	极限竞技	815	新品初评	932	游戏剧场	697
新品初评	684	新品初评	716	TOP TEN	827	数字码头	792	在线争锋	914	硬件评析	682
硬件评析	669	数字码头	692	在线争锋	821	新品初评	782	极限竞技	900	在线争锋	680
网络时代	632	前线地带	684	新品初评	804	应用心得	764	数字码头	883	网络时代	654
问题交流	607	在线争锋	657	硬件评析	785	硬件评析	753	网络时代	875	数字码头	636
TOP TEN	590	应用心得	625	前线地带	774	网络时代	721	硬件评析	869	TOP TEN	599
极限竞技	564	网络时代	603	问题交流	762	有字天书	698	前线地带	856	前线地带	586
前线地带	557	TOP TEN	597	有字天书	753	龙门茶社	689	TOP TEN	841	极限竞技	579
要闻闪回	545	龙门茶社	572	网络时代	739	TOP TEN	673	专题企划	829	专栏评述	574
数字码头	529	专栏评述	550	数字码头	694	问题交流	661	专栏评述	818	问题交流	568
读编往来	512	问题交流	539	读编往来	663	前线地带	652	问题交流	794	专题企划	562
专题企划	495	专题企划	518	锋利的盾	649	专栏评述	637	要闻闪回	750	读编往来	541
专栏评述	474	读编往来	504	专题企划	627	读编往来	618	读编往来	723	锋利的盾	529
有字天书	428	要闻闪回	482	要闻闪回	618	要闻闪回	580	锋利的盾	715	有字天书	508
晶合通讯	416	有字天书	468	专栏评述	607	晶合通讯	572	有字天书	708	要闻闪回	486
锋利的盾	407	晶合通讯	455	晶合通讯	596	专题企划	566	晶合通讯	684	龙门茶社	465
		锋利的盾	431			锋利的盾	545			晶合通讯	454

读者最喜欢文章



●《魔兽世界》安其拉废墟副本详细流程（163页）
●会长手册——浅谈公会管理艺术（106页）
●游戏小说：杀龙·流星篇（186页）



●魔兽建筑学的研究（170页）
●决战之前——即时通信软件横评（46页）
●电脑诞生60周年系列报道之一：时光灿烂——电脑技术与电影特效（28页）



●吃软不吃硬——计算机软故障解决指南（41页）
●“霸王条款”下的游戏人生（106页）
●华彩瞬间——StarWar2经典对局（175页）



●还有什么可以卖？（27页）
●游戏小说：黎明将至（连载二）（186页）
●挑剔的手、专业的眼——电脑游戏外设导购（81页）



●我爱世界杯（106页）
●符号时代（28页）
●来自中国制造的声音——透视国产耳塞的发展与崛起（37页）



●安全齐步走——全方位保护计算机安全（46页）
●“唤起它们的灵性”——一个数码人的电子梦魇（28页）
●与Vista同步——Windows Media Player 11Beta中文版试用手记（55页）

上海大学 CIA：三维游戏影视动画教育迎来“正规军”

12 月底新开全日制一年专业班



上海大学成人教育学院联合 CIA 数码科技将在 12 月底在上海大学嘉定校区开办上大 CIA16 期三维游戏影视动画专业班。上大 CIA 的品牌、CIA 数码的团队，决定了教育的专业和正规。但一年的学习时间与近 2 万元的学费是否物有所值？

一年 1080 学时，学到什么？

上海大学 CIA 三维游戏影视动画专业班一年内将教授 1080 学时的课程，这相当于普通大专院校两年多的教学课时数。1080 课时中由四大部分教学内容组成：第一部分是计算机美术基础类课程，包括素描、色彩等，共 200 学时；第二部分是计算机平面图形应用类课程，包括 PHOTOSHOP、Painter 等，共 100 学时；第三部分是三维动画专业课程，包括 3Dmax、MAYA 等，共 500 学时，第四部分是岗位技能课程，包括游戏美工、实训等，共 280 学时。因此，上大 CIA 的课程基本上涵盖了同类本科专业的主要课程。

技能有保证了，证书过硬吗？

上大 CIA 在培养学生过硬的应用技能的同时，学生在毕业时成绩合格将获得多个过硬的证书，如上海大学结业证书，以及 CIA 专业证书和 MAYA、3DMAX 认证证书，以及上海市教委、上海市成教委、上海市委组织部、上海市委人事局联合颁发的上海市多媒体紧缺人才岗位资格证书。



技术功底扎实了，就业面广吗？

由于一年 1080 学时的强化教育，上大 CIA 的学生在计算机平面美术，三维动画建模、制作方面的技术功底都非常扎实，能熟练使用计算机图形图像处理创作的大多数相关软件，因此毕业学生不仅在当前十分热门的游戏动画领域和影视动画领域非常抢手，在建筑装潢业、广告设计业、多媒体制作等行业也很受欢迎。事实上，CIA 数码在 5 年来与高校合作培养的近 2000 名毕业生中早已成为上海、北京、杭州等城市相关行业从业者的中坚力量。





准备去报名，要什么条件？

作为专业研修班，上大 CIA 不设入学门槛，实行宽进严出的教学理念。宽：凡是年满 18 周岁有兴趣学习三维游戏影视动画的学生都可以报名。严：用正规大学的管理和科学的教育方法来保证教育质量。



友情提示

上大 CIA 三维游戏影视动画专业班，教学正规、专业抢手、就业面广，为了保证教学质量以及住宿条件的限制，上大 CIA 以小班授课的方式教学，每期只招收 70 名学生，第 16 期正在热招中。

详情登录：www.cia-china.com

咨询热线：021-62539082

地址：上海市新闸路 1220 号上海大学成人教育学院本部 B 楼 211 室

E-mail：zhaosheng@cia-china.com

轻松游戏轻松生活 华硕为您带来色彩生活

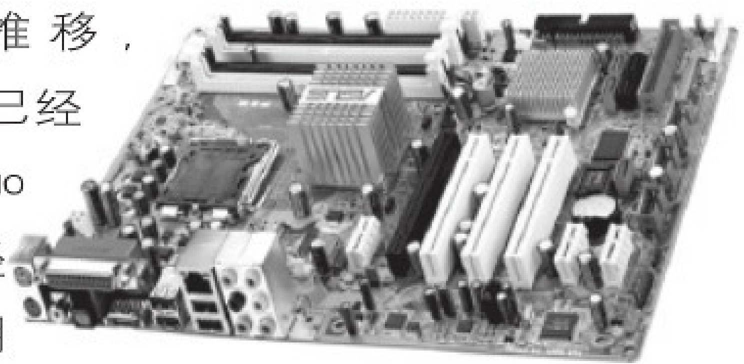
十·一长假、元旦、春节……一个个伟大的节日在等待着我们，平日里繁忙的工作是不是让很多朋友开始有了一种让身体透支的感觉？高强度的工作仿佛让身边已经变成了黑白照片，没有一丝色彩，只有到了假期，我们才能看到生活的光明？一起轻松愉快一下吧！现在非常流行轻松小游戏，非常知名的《跑跑卡丁车》相信大家都知道吧！卡通的人物、轻松愉快的场景、乐趣无穷的环节……当然还有一点，游戏是免费的，本身也并不像许多游戏那样需要耗费大量的时间和精力，整个操作基本上只需要四个方向键和Shift与Ctrl两个按键而已，可以非常轻松的上手；另外，大家是不是平日里因为时间关系，虽然很想看电视连续剧，总是看不完整，所以也购买或下载了一些电视剧视频准备在假期一下看到大结局？或是在假期里什么都不想做，在安安静静的屋子里放上一曲轻音乐享受一下舒适的人生？



没关系，这样的生活需要一台什么样的电脑呢？追求生活品质的人们可不能随随便便购买一台电脑了事，仔细想一下，这样的个人PC装配还是很有讲究的，首先面对目前需求资源越来越多的软件，我们的基础配置不能太低，实际上Microsoft公司的最新Windows Vista操作系统也很快就会上市了，这个系统不仅对显卡依赖较大，处理器性能也不能够太低，当然内存也最好拥有1G的容量，显卡说回来还是一个重要的产品，它不仅可以帮助您玩更好的游戏，还要支持Vista系统，挑剔的玩家当然还需要它在视频优化方面拥有一些独到的地方，静音也是需要考虑的一个地方，毕竟轻松的生活本身就需要平静，嗡嗡作响的风扇想必大家都不希望听到吧！当然，既然希望休闲，真正舒适的生活，我们自然也不希望电磁辐射对我们的健康产生一些影响，所以机箱也是需要注意的！

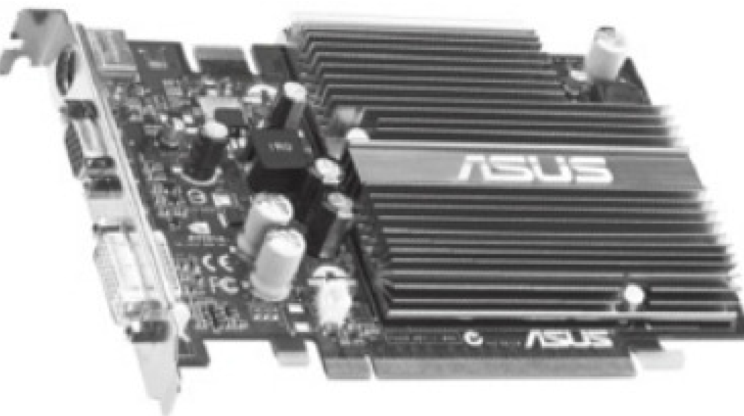
系统DIY看起来简单，仔细这么一考虑也是很有学问的，您是不是有些不知所措了？不要着急，看看我们这次的装机推荐！或许它就是您的最佳之选哦！

配　件	型　号	产品价格
CPU	Core 2 Duo E6300	1450元
主板	华硕P5B	1588元
内存	DDRII 667 512MB*2=1GB	780元
硬盘	250G SATA 7200转 8M	720元
显卡	华硕EN7600GS SILENT	799元
显示器	华硕PM17TE	1699元
刻录机	华硕DRW-1608P3S	399元
键鼠	键盘鼠标光电套装	200元
音箱	5.1声道音箱	450元
机箱	华硕TA5A1	299元
电源	400W电源	500元



随着时间的推移，Pentium系列处理器已经渐渐走远，Core 2 Duo处理器的价格也已经开始逐步下滑，它拥有强劲的性能，且功耗极低！这正符合我们的要求，性能要足够强大，功耗也要越小越好！为什么？更低的功耗在这个节能社会是应该受到重视的，而面对个人而言，最直接的好处就是可以降低对散热器的需求，如果再辅以华硕Silent Square冰冻城堡散热器，效果堪称完美！Core 2 Duo E6300是目前这个系列中主频最低的产品，相应价格也就更便宜一些，但性能绝对不弱！1.86GHz的主频其实还有很大超频余地哦！搭配华硕Silent Square冰冻城堡甚至可以摘去风扇而采用纯被动散热！真正的零噪声，您是不是动心了！

“大脑”已经选好，主板自然也不能轻视，CPU是大脑，那么主板就是人的脊柱，它是最基本的平台，一台电脑的好坏很大程度上取决于主板如何，为了搭配Core 2 Duo，我们选择了主板业界毫无争议、当之无愧的第一品牌——华硕公司的P5B主板！这是一款非常优秀的产品，它采用了Intel公司的P965+ICH8芯片组，可以完整支持Intel Core 2 Extreme、Core 2 Duo、Pentium Extreme、Pentium D、Pentium 4甚至Celeron D的全系列LGA775架构处理器；稳定是它的基本特点，这与其精湛的做工、奢华的用料和出色的设计是分不开的，从图片中能够看出，P5B在内存插槽方面采用了4XDIMM设计，有效提升了可升级度，搭配双通道DDRII800 1G内存就是天生绝配！当然，凭借华硕P5B本身极强的超频能力，将一般DDRII667内存超频也是非常轻松的，是不是从另一个角度为您省钱了？除此之外，包括SATA On the Go、MyLogo2、PEG Link、AI NOS、Precision Tweaker、Q-Connector、O.C. Profile、CrashFree BIOS 3、EZ Flash 2、AI Gear、AI Nap、Q-Fan 2以及C.P.R.等等AI Lifestyle技术能为您带来前所未有的体验，原来，主板也可以如此智能。



这是目前最值得一提的产品，它采用了NVIDIA公司开发代号为G73的GeForce 7600GS显示核心！它拥有12条像素渲染管线和5个顶点处理单元，且相对于以往的GeForce 6系产品而言，即便是拥有相同管线与顶点处理单元且频率同样的产品，其性能也无法达到这款华硕EN7600GS SILENT的水平！主要是因为经过重新优化之后，每管线内拥有2XPixel Shader Unit+1X纹理处理单元+1X乘法标量计算mini-ALU单元！这要比以往的产品复杂许多，



但依靠90nm的工艺制程，与华硕公司的强大设计研发能力，以往想象中应该很威猛的显卡居然也能实现静音使用！简直有些不可思议！

轻松的游戏旅程，有了静音的保障心情自然大不相同！对于华硕EN7600GS SILENT而言，诸如CineFX 4.0引擎完整支持DirectX 9.0c，Shader Model 3.0中HDR效果也能够顺畅运行，还拥有IntellSampleII、UltraShadow II等技术，更支持SLi等我们就不详细介绍了，大家自己慢慢体会吧！

除去游戏之外，朋友们还在休息时间喜欢看看电视连续剧和电影吧？华硕EN7600GS SILENT的视频优化也是极其了得！这多亏了Splendid靓彩技术！购买这款显卡的朋友只需要安装靓彩驱动就能够开启Splendid技术了！通过逐像素级的优化计算，我们可以看到效果更加出色的视频画面！相信用过的朋友肯定记忆深刻！另外通过其内置PureVideo引擎，华硕EN7600GS SILENT可以轻松完整加速720p/1080i/1080p的MPEGII、WMV-HD与H.264格式的高清晰视频！性能强悍啊！GameFace、GameLiveShow、GameReplay、VideoSecurity Online、Smart Doctor……这些技术也都是华硕EN7600GS SILENT赠送给大家的！想不想录制下自己开着卡丁车勇夺第一的精彩画面？想不想与赛道上的伙伴视频聊天？想不想将自己精彩的跑跑卡丁视频共享给大家？GameFace、GameReplay、GameLiveShow会让您满意哦！

激烈的赛车自然需要优秀的显示器来搭配，试想一下，我们前面已经拥有非常优秀的系统了，如果显示器没有选好，导致拖影等问题严重，您还有心情玩游戏么？肯定没有！那么我们自然要对显示器加以重视了，看看华硕PM17TE吧！



这款华硕品牌PM17TE拥有8ms的极速相应时间！保证您在游戏过程中不会有拖影出现！其500亮度值、600:1对比度也是非常强悍的！为什么华硕能有如此优秀的性能？除去内部电路的优化设计外，高档镜面面板可是非常重要的一点，没有想到吧！华硕居然提供了如此优秀的高端面板，如果外壳档次低了那可就不配套了！是的，华硕公司自然也考虑到了这一点，所以居然采用了高品质+优秀钢琴漆的外壳！太奢华了！来到你家聚会的朋友们看到会不会很羡慕呢？当然，这也只是华硕PM17TE优点中的一小部分，作为一款液晶显示器，华硕公司居然也为它开发了显示器靓彩技术！没错，通过显示器内的优化视频输出功能您也可以得到前所未有的享受！

我们前面提到了，既然内部配件都静音了，机箱如果本身设计不佳导致共振严重出现噪声，那可是最大失误了！当然还有电磁辐射问题，一款优秀的机箱都能够解决这些问题，显然TA5A1是非常好的选择！再加上目前性价比极高的华硕DRW-1608P3S全能王DVD刻录机，DDSSII高速双层悬吊动态防震系统还能减少噪声稳定刻录品质哦！16X DVD+R、16X DVD-R、8X DVD+R DL、8X DVD-R DL、8X DVD+RW、6X DVD-RW、40X CD-R、32X CD-RW及5X DVD-RAM，售价299元，不买它买谁？

这样一套系统是不是非常优秀？静音、环保、性能强大、功能众多，它能够将您的生活品质提高到一个新的高度！祝愿大家都能拥有一个愉快的假期哦！

天使之戀 ONLINE

生产系得力工具机甲系统完全指南

骑乘机甲是《天使之恋 Online》之中高级生产系代表身份的主要特征之一，也可以当作交通工具与提升能力的装备，对玩家而言，是个非常不错的加强性装备物品。机甲的可爱造型也是玩家喜爱它的重要原因之一，在游戏中也常看到有玩家为了一些造型特殊又可爱的机甲，而不惜砸下重金购买的情况。

对于生产系职业来说，不论玩家们属于武器工匠、防具工匠、裁缝师、工艺师亦或是厨师，机甲绝对是一名不可或缺的好伙伴，它不但能够大幅增加玩家的攻击力和防御效果，让玩家在前往采集点的路上或者是采集的途中，不用太过担心怪物的骚扰，更棒的是机甲还可以增加人物的负重能力，让玩家们可以携带更多的材料。

在游戏之中的机甲，可以向各大城镇里的机甲商人购买，另外天使商城也有贩卖一些特殊的机甲可以使用，玩家们要特别留意。不论是跟机甲商人购买或是在天使商城 Shopping 到的机甲，都是不可以跟玩家交易的，在购买之前一定要考虑清楚，不小心买错的话可就亏大了哦。另外，机甲还可以使用能量核心来强化，让机甲的战力提升。



在主城的出口通常都能看到各种坐骑、机甲和个人商店。

初阶机甲介绍

当生产系的玩家从天使学园毕业之后，进入凡间来到自己所选择的阵营，建议玩家在这时候先去找机甲商人购买一台 1 级的机甲，它的各项能力都比一开始的新手木桶要高上许多，而且价格也一定是玩家们能够接受的范围，只需要 500 元就可以获得，对这个阶段的玩家们来说，一定有能力购买的。

一级的机甲有木桶跟怪手两种款式，其中白色的怪手机甲受到比较多数玩家们的青睐，若是玩家有闲钱的话，可以考虑将它强化成 10 级的机甲，如此一来在第二张地图采集资源的时候，可以减少一些被怪物攻击就惨死的威胁性。

等级到达 20 的时候，只要身上有足够的钱就要尽快购买 20 级的机甲，有了这台机甲，在第二张地图除了 BOSS 以外，其它的怪几乎完全无法造成威胁。至于等级到达 30 之后，到底要不要强化成 30 级机甲就见仁见智了。出于价格上的考量，也许有玩家们会愿意多撑过这一个时期，再加快速度冲等以到达 40 级来购买更新型机甲的。



木桶机甲独特的单轮造型，也是受到不少玩家青睐。

高阶机甲介绍

等级到达 40 以后，不论之前的机甲有没有强化过，只要有足够的钱就要尽快换 40 级的机甲，天使币的赚取对生产系来说，一直都不是很难的事，就算是一步一脚印的换订单赚上来，不乱花费用的话，也能够累积到一定的程度，尤其是在制作高阶订单的时候，往往有机会生产出金黄色的物品，此时便是一举获利的时机啦，因此为了想要有更棒的开采生产收入，一定要懂得适当投资的道理。



一般来说到这个等级，暂时撇开负重问题，玩家应该都会觉得光是只靠 20 级的机甲，在采集资源的时候，只要有怪物靠过来，稍微一个不注意很容易就会发生危险。这个阶段的机甲有进化型跟战斗型两大类，一般玩家大多都选择可爱走向的进化型机甲，让人玩得赏心悦目也是一种快乐，而战斗型机甲则是较常在屏幕操控的玩家们喜爱的，除了常常挂在开采点收集物资，或是在生产点制作物品，战斗型的机甲也适合用于战斗，有高的防御性跟不错的攻击效果，可以说是生产系角色为了解闷的另一条升级道路。

至于 60 级机甲，由于现阶段还没有开放更高等级的制作，生产系的玩家也不用到更危险的地方去采集，所以也就暂时没有更换机甲的必要性，若是玩家在生产毕业之后想要开始打怪练功、练轻装技能的话，这时候就可以来更换机甲。



看到了吗？咬骨头的狗狗机甲在耳朵上还有两个备胎，不过它要备胎做啥呢？



《热血江湖》1.70精彩前瞻



说这次的前瞻很"精彩",并不是例行公事或者信口开河。这是因为在1.70版本的《热血江湖》中并不是简简单单的增加几个怪物和几张地图、调整掉落物品那么简单,而是添加了两个以前从来未有的新系统,使得新版本的游戏彻头彻尾改换了面貌。

宠物全无敌,能战又能骑

很长一段时间以来,玩家们要求在《热血江湖》中添加宠物系统的呼声越来越大。1.70版增加的最重要的一个内容就是宠物系统。这套系统和以往同类游戏最大的区别就是,游戏中的宠物不但能够帮助主人战斗,而且大体型的宠物还能够供玩家骑乘。把其他游戏中战斗宠物和骑乘坐骑结合起来,形成了《热血江湖》的特色内容。

为了增加游戏的变化性,1.70版的《热血江湖》为玩家们提供了多种宠物可供选择。不同种类的宠物除了拥有不同的外观以外,还具备了不同的特性以及技能。玩家可以根据自己的职业仔细权衡。或者选择和自己的战斗风格互补的宠物,以弥补人物技能的不足;或者可以利用宠物的特性进一步发挥任务的专长,从而在特定方面实现能力最大化。由于宠物战斗特性之间的区别,玩家在新版本的战斗和组队中要面临着更多的变化,战术的复杂性被进一步提高。



除了宠物本身的区别以外,在饲养宠物的时候,游戏也为玩家提供了很大的选择余地。在一般的情况下,宠物是通过和玩家一同战斗获得的经验值来提升等级的。但是玩家还有机会获得一些特殊道具,使用道具来提升特定的属性。根据玩家自己的意愿,培养出特色宠物来。此外,游戏中还有一些专供宠物使用的装备,穿上装备以后可以改变宠物的外形,同时大幅度提高宠物的战斗力。从此以后玩家除了要更换自己的装备以外,还要照顾好宠物的装备,游戏的乐趣在原有基础上进一步增加。

宠物除了战斗以外还能让玩家骑乘,这是《热血江湖》宠物系统的一大特色。骑上宠物以后,玩家的移动力可以大幅度提升,同时还能得到漂亮的移动特效,体验一骑绝尘的感觉。

有了宠物的帮助,玩家的练级速度和移动速度都可以得到充分的提升,从而大幅度缩短游戏的时间,玩家可以花费更少的时间来体验游戏的乐趣。

师徒齐心力,合作增亲密

师徒系统是1.70版增加的另一大系统。开放师徒系统的目的是为了增加新老玩家之间的交流。通过师徒对徒弟的帮助,降低新玩家上手的难度,加快练级速度。同时让老玩家在帮助新人的过程中获得一定的经验奖励。

为了能更好地实现新老玩家之间的交流,师徒系统规定拜师的玩家必须有一定的等级基础。保证拜师的新玩家对《热血江湖》持有一定的热情,也给新老玩家实现了解的机会。



《热血江湖》师徒系统不同于其他游戏的特点是,系统奖励给新玩家的是超越等级限制使用老师所会的高级技能的能力。首先这就要求老师和徒弟必须是同一个职业,在帮助徒弟的时候老师可以提供更丰富的经验。其次在练级的过程中,新玩家可以通过使用高级技能,熟悉高等级人物的使用方法,增加练级的动力。用高等级技能打低等级怪物的爽快感,并不是每一个游戏里都可以体验到的。

师父和徒弟之间的关系并不是一成不变的。《热血江湖》的师徒系统中有亲密度的概念。亲密度越高徒弟可以使用的高级技能就越多,级别就越高。要提高亲密度,就必须要师徒一起完成特定的任务。

在开放了师徒系统以后,原有服务器将会迎来更多的新人玩家。老玩家可以用这个机会介绍自己的好友一起游戏,或者建新号和朋友们分享师徒系统的丰厚奖励。无论对于新老玩家来说,都会利用开放师徒系统的机会扩展自己的社交范围,玩家之间变得更加和睦亲切。



我心我秀，个性桌面自己“靓”

YAHOO! WIDGET 雅虎

—— 雅虎 Widget 制作入门篇

雅虎 Widget——这个外型炫酷，包罗了娱乐、工作、学习等多种实用功能的桌面精灵，风靡美国、中国台湾省等地，因其易于自行制作的特性，已经让世界各地的网民掀起了一股制作 Widget 的热潮。如果你追求炫酷，如果你还有那么一丁点编程基础，那么，你又怎能甘心没有一个从功能到外型都由你决定的专属 Widget？那么，就通过我们这个系列，摆脱落伍的危险，看清楚，准备好，做一个属于自己的 Widget 吧！

Widget72 变？照样看清楚！

变！变！变！在民间，已经诞生了成千上万个特色鲜明的 Widget，但无论怎样变，它的标准结构都是一样的。你可以看得到每一个骨架并且修修改改，直到它从外型到功能都完全合你心意。现在就用 Winrar 解压缩软件来看清楚一下它的结构吧——



myWidget.widget

Contents

myWidget.kon

Resources<anyfiles used by the Widget>

我的 Widget！三步搞定！

所谓磨刀不误砍柴功！首先，你需要去Widget网站（cn.widget.yahoo.com）下载一个 Widget 引擎，当然，具有图形编辑功能的软件和文本编辑器也是必不可少的，否则如何把自己想要的图片、文本植入呢？为了在制作过程中不“迷路”，最好再去 Widget 网站上下载一些有用的参考资料，比如全套的完备教程，包括技术文件与参考资料、视觉设计参考资料，还有 Widget 的开发工具下载。



然后，按照 Widget 要求设置好目录，就可以用 editplus 等编辑器编写相应的程序了。接下来的工作很简单：打包、应用、上传共享。打包之前，需要提醒各位注意的是：要将所有的图片、“.kon” 文件及其他所有东东放进 “Contents” 文件夹，然后将 Contents 文件夹放进另一个以你的 Widget 名称命名的文件夹中，例如 “My Great Widget”。

最后，为文件名称加上 .widget 扩展名。或者使用雅虎提供的 Widget Converter 转换成 Widget 文件，一切就已搞定了。

Show time 到了！

现在，你便可以将自己的得意之作，上传到雅虎 Widget 网站上，尽情 Show 给所有 Widget 迷了，当然，或许会有很多网友也用上你做的 Widget。想象一下，无数人用着你做的 Widget，是不是很酷的一件事？如果你动作够快，在今年 10 月 26 日至 11 月 20 日期间，制作上传 Widget，还有机会获得现金5000元、Sony PSP游戏机、Ipod 以及雅虎实习机会等各种心动大奖哦！




幕張メッセ
家具·敷物·寝具大バザール
輸入家具、国産家具、敷物、
寝具の展示即売
会場 国際展示場 9ホール
会期 9/22~9/24





我对TGS的第一印象是从排队开始的。

第一天的时候，我中途出展馆买水，一出展馆的门就被吓了一跳，长长的队伍从展览馆的外面一直排到了TGS大展的入口处，怎么看也有三四百米长。

本以为这就见到TGS排队的极限了，结果第二天自己坐电车去的时候又被吓了一跳。电车站名字叫“海滨幕张”，出了电车站口，我发现面前是一条长队，一直蔓延到前面建筑的拐角处，至于拐过去还有多远的路，就不得而知了。不过一看而知这个队伍就是直接排到展览馆的，就跟着这条长队往前走吧。

走了约莫有5分钟，方才看到展览馆巨大的穹顶。队伍在这里折向另一个方向，我看了看，估计这个队伍要围着展览馆转一整圈才能入场参观。刚才和我一班火车的人要想进会场，怎么也要排40分钟以上了。进场之后等待着他们的仍然是无穷无尽的排队。

直到此时，我才深切理会到TGS和游戏对日本的青年人意味着什么。

好吧，现在就让我为诸位带路，让我们开始这次TGS之旅。

本刊记者 cOMMANDO

东京攻略

东京电玩展2006现场报道

光荣公司


这就是光荣公司的展台远景

从第一号入口进去，第一个看到的就是光荣的展位。这展位的造型相当华丽，正面看过去，一共有三面巨大的屏幕轮换着播放光荣公司参展的游戏，在两侧的屏幕之下，还有两个几平方米见方的类似霓虹灯的玩意在闪闪发光。整个展台看起来象个巨大的发光体。由于从入口处到光荣公司的展台之间没有什么遮挡物，所以这个并不算高的展台看上去也相当华丽。

说起这光荣公司，由于正面展台全用在了大屏幕上，所以试玩区就只能扔在展台的背面，一部分试玩机台在一楼，想玩另一部分游戏就需要从楼梯上到展台的二层，在二楼一共有十几台电脑和电视，可供试玩的游戏分别是《德比赛马》、PS2上的《三国志11》和《真三国无双BB》，工作人员在一边等待着，把DEMO盘发放给试玩过游戏的参观者们。我胡乱玩了一下PS2上的《三国志11》，在试玩过程中，我并没发现这个版本的游戏和电脑版有什么不同。

光荣公司这次的重头戏似乎是《三国无双BB》，和大多数日本公司一样，光荣也用一些看上去非常震撼的字眼来形容这个游戏，比如“一骑当千的豪快”之类的字样，光荣的名头，这些形容词以及之前了解的情况都让我对这个游戏产生了浓厚的兴趣，于是我开始排队，到了电脑前才被告知只能试玩5分钟，所有的《三国无双BB》的试玩方式都是外接手柄的，看来光荣公司也知道这游戏用键盘和鼠标的话根本就没办法玩，这游戏玩起来和之前的《三国无双》系列基本没什么区别，从一开始到结束就是不停地在人群中打来打去，其实我对这个游戏的确实兴趣平平，不过想来和真实的玩家对战应该算是很值得期待的事情。



PS2版的《三国志11》



PS2版的战略游戏操作起来有点麻烦



光荣展台两侧巨大的屏幕之一

试玩过游戏，从另一侧走下展台，赫然发现正面的大屏幕正在播放一个麻将游戏——《麻雀大会4》，从片头动画看起来，这个游戏似乎也是个大乱斗之类的风格，宣传词语里的说法是“古今中外个性丰富的角色们聚集在一起进行梦幻一样的对决”，宣传片里则着重表达诸葛亮曹操等人坐在一起胡天胡地，颇为热闹，这个游戏将会在PS2、NDS和PSP上推出。但其实我很奇怪为什么麻将游戏都要搞这种把明星扔在一起的举动。



现场也展出了《大航海时代》最新资料片的影像

SNK



SNK展台外景


《格斗之王》仍然不算过时

SNK公司推出了不少名声很大的格斗游戏，比如《格斗之王》和《恶狼传说》，除了这两个作品的新作之外，SNK还附带炒了一大锅相关的冷饭，比如说他们准备把《恶狼传说》的1代到4代打包，放在PS2游戏光盘上扔给我们，这种行为简直让人发指。不过在冷饭作品中比较值得期待的东西也不是没有，那就是在PS2上将要推出

的KOF XI和KOF98 ULITMA MATCH，这个游戏完全移植了KOF系列中呼声最高的KOF98，听上去够吸引人，但这种没有什么技术难度的作品难道不能早两年推出么。

除了这些我比较了解的游戏之外，SNK还推出了一大票手机游戏，这其中赫然就有一个以《格斗之王》为基础的排球游戏和另一个以《格斗之王》为基础的老虎机游戏，还有一个画面很华丽的《合金弹头》手机版。看上去SNK是准备把自己的老本吃到干净。

说起来，手机游戏比重的增加也是本次TGS展会的一个相当显著的特点，几乎所有游戏软件公司都在展台上推出了各式各样的手机游戏，这其中有相当一部分又是我们所熟知大作的手机版本——比如《铁拳》和《太鼓达人》之类的。从试玩的感觉上看，游戏的表现力颇为惊人。厂商为了推广手机游戏很下功夫，软银搞了两个场景展示，一个是咖啡厅一个是街心花园，里面还有穿着水手服的模特一对一帮助玩家熟悉游戏。另一边的玩家也颇为买帐，排在手机游戏展示台前的玩家一点都不比排在PS3游戏展示台前的玩家少。看起来总是一片歌舞升平的气氛.


玩家们对着屏幕的表情很专注



《恶狼传说》，另一个有历史的游戏系列

TMECO

TMECO这次的主题显然就只有一个——《生与死沙滩排球2》，他们把展台布置成夏威夷风格，发放资料的人员也都穿上了花花绿绿的热带风情上衣，大屏幕一直在放着沙滩排球，时不时的还有一群热带风情的女郎上来献舞，这还只是专业展示日，等到开放展示日的时候，TMECO竟然搞了一群泳装模特在台上秀来秀去，四周还有至少三台摄像机在拍个不停——说到这里你就应该能看出来，他们的确很重视这个游戏。

TMECO的宣传资料在这个游戏前面加了一大堆华丽的修饰词，但老实说，我还真没觉得这个游戏有那么吸引人，《生与死》我很喜欢，但以展示泳装身材为主要目的的《生与死沙滩排球》系列就总觉得让人有点觉得无聊。但很显然，TMECO和参加TGS的观众们可不这么看，

看了一会展台上载歌载舞的表演，我分开人群蹭到《生与死沙滩排球2》的试玩台前试试游戏的感觉——我选择了水上摩托车的试玩片段，但玩过并没觉出这游戏有什么特别值得一提的东西，水波做得是不错，游戏角色的身材也颇吸引人，但……难道我们玩游戏首要的追求不是“爽快”么，这么多人会在这个由美女为主打的游戏前流连忘返，这真让我感到之前在游戏行业流行的所谓“热血斗魂”现在已经演变成以美女、美景之类的养眼风格了。

顺便提一句，TMECO在三区开设的游戏周边店也主要以出售《生与死沙滩排球2》的周边商品为主，公众开放日的时候队伍七转八转排了至少有300人——看着一大堆糙汉用2小时的时间排队然后兴高采烈心满意足地抱起一个泳装少女的抱枕拨开人群离开会场，我就不免又一次觉得日本人是个奇怪的民族……



TMECO展台一派热带风情


游戏的画面的确是漂亮，但除此之外，就没什么可以吸引我的了。







TOMY

看完了TMECO，继续向前溜达，就跑到了TOMY的展位，说起TOMY，我的印象是这个公司主要是制作模型小车和玩具火车的，不曾想他们也做游戏，被小小惊了一下子，后来又想到日本公司有不少是从圆珠笔造到飞机，跨行业跨得离谱，也就释然了。

说到这里，又想起一件有趣的事情，刚到日本的时候跑到酒店的小卖部里去转，发现扑克都是任天堂出品的，以前只知道任天堂是靠做扑克起家的，却不想这公司如此不忘本，游戏机火成这个模样，还继续做着扑克，难道是日本企业所谓的“终身制”起着作用？

还是让我们拉回到游戏上来吧，TOMY这次展出的游戏主要是《火影忍者》系列，这可是个热门的行当，而且看上去TOMY完全是一副“吃定你了”的样子，一口气推出了三款相关的游戏，可惜我完全算不上了解，展位上看到的熟面孔还有NDS的游戏《幽游白书DS——暗黑武术会篇》，这个原作我倒是有点了解，可是，TOMY明显就觉得《幽游白书》人气已经完全不如《火影忍者》，根本就没有下什么力气做推荐，难道我已经老到被时代抛弃了么……

HUDSON



被贴满炸弹人图片的汽车



这是两个相当活泼的卡通演员



汽车风挡玻璃上都被贴满了图片

在TOMY的右边，就是HUDSON公司，HUDSON公司在展台上开来了一辆厢型车，看他们的介绍，这辆车似乎搞过一个什么全日本巡游活动，每到一地就召集当地的孩子们画出“心目中的炸弹人”，然后贴在车上，结果现在在展会上的这辆车满身就都是各式各样风格的炸弹人，连风档玻璃上都贴得满满的。另外，HUDSON的展台上也提供了纸和笔，你可以自己在展台前画一个你心目中的炸弹人。按我的估计来看，这辆车就是为HUDSON本次参展的《炸弹人ONLINE》造势的，不过看上去有点喧宾夺主，大部分人的目光都被这辆车吸引了，HUDSON的看家作品《桃太郎的电铁》似乎完全被这辆车的光辉掩盖了。

不过等我再转回来的时候，赫然发现HUDSON的展位前出现了两个异常活泼的卡通演员———个是《桃太郎电铁》里的招牌人物，另一个自然就是年岁已经不小了的炸弹人，这两个体积庞大但造型着实可爱的家伙在展览馆里蹦蹦跳跳，颇吸引了不少人的目光。

IREM

TOMY的左边是IREM公司，这个公司出品的游戏我之前在做准备资料的时候没怎么太留意，不过到场一看，他们在展台上下的功夫可不小。整个展台分两个部分，左边是一个机器人，似乎是他们展出的游戏《破烂机器人的浪漫大活剧2》中的主要角色——“破烂机器人”的1：1模型。右边被装饰成咖啡屋的样子，是这游戏的试玩区，还有穿着女仆装的Showgirl为玩家做指导。而整个展台的重点在于，你可以从右侧的咖啡屋进去，登上二楼，跳进破烂机器人的驾驶仓里，下面的工作人员还会把你的英姿用相机照下来，第一天上这台机器人的观众还少，至少能拍个完整的背景，等到公众开放日，排队等待拍照的人从机器人的驾驶室一直排到咖啡屋的外面，拍出照片来估计也是人头居多了。



员工们穿成女仆的模样推销游戏



现实中的“破烂机器人”

NHN GAME

看过了破烂机器人，前面就是一片灯火辉煌的微软展区了，不过秉承好的留在后面的思想，先转头把这个馆里相对小的游戏展位看过再说，就直奔着破烂机器人面对着的NHN的展位去吧。

说起这NHN，是一家涉足游戏开发、运营领域的韩国综合娱乐公司，但本次参展似乎是用了NHN日本分公司的名义，所以没被划到外国公司里去，NHN这次参展的游戏有很大一部分是手机游戏，嗯，好吧，我知道手机游戏是趋势了，但我实在觉得这东西不能算真正的“游戏”。或者，至少等我们国内能用上3G网再说吧……



游戏橘子的Showgirl

游戏橘子

在NHN附近的时候，眼睛就总被一个非常熟悉的LOGO吸引——游戏橘子，话说我国台湾省的游戏公司也集体参加了本次的TGS展会，但是从外表上看起来，风头似乎都被游戏橘子占了去。这家游戏公司在TGS里展示的游戏以网络游戏为主，提供的试玩机位并不是特别多，倒是在展位四周撒了一大批穿着主题皮装的美女发放纪念品。

ATI



ATI的展台，人总是不太多



连Showgirl都是欧美风格的造型

加拿大的著名显卡厂商ATI也在TGS的“外国公司展示区”里占了一块地方展示自己的显卡，不过说起来他们跑到这种明显九成人都是冲着家用机来的TGS里，明显让人感到有些不太合群，他们的展位前人总是稀稀拉拉的，那些日本观众似乎宁可去排上200多分钟的队摸一摸PS3也懒得在ATI的展示台上玩玩游戏。同样的情况也出现在ELSA的展位上，ELSA这次参展主要目的应该是来推广自己的物理加速卡的，不过他们的展位上人永远少得可怜，随时去随时能玩上游戏。

11UP-软银



11UP是《三国无双BB》的日本运营商

11UP和软银的联合展会（似乎本来就是一个公司）大体分为两个部分，11UP作为《真三国无双BB》的运营公司，也在自己的展位上展出了这款游戏，而且还时常和那一边的KOEI搞一个网络连线对战活动，胜了的玩家可以得到一些有趣的赠品，而且有趣的是11UP的试玩者的水平似乎永远比另一方光荣公司的强，至少我看到的两场比赛全部是11UP方获胜。



被装饰成女仆咖啡厅的试玩区

而另一边软银的手机游戏展示区相当别出心裁，本来我对这个满眼手机游戏的展位并不是很感兴趣，但他们的展位布置的实在是够强，他们在会场里搭建了两个场景，一个搭建成目前日本最热门的女仆咖啡厅，另外一个则搞成了一个街心花园。还在里面放了许多穿着女仆装和学生水手服的女孩指导。我们都能想象，日本人颇买这一套的帐，所以你永远能看到那里排着长长的人龙。可惜我仍然对这些回国完全玩不上的手机游戏缺乏兴趣，所以拍了几张照片之后就跑开了。



有趣的《星球大战》人物

微软

微软的展位可以算是这次TGS大展里少有的几个不用闪光灯就能拍清楚Showgirl的地盘之一了，很是有点万黑从中一点白的意思，微软的整个展区大体可以分为两个部分，一部分是封闭的《蓝龙》试玩区，微软搭了一个圆形的房子，门口放了一只蓝龙的模型，总有一百多号人排着队等候进场，另一部分则把所有的XBOX 360游戏试玩机台集中在一起供玩家试玩。

说句实在的，去年的TGS展上万众期待的XBOX 360抢去了最多的镜头，到了今年，已经推出许久的XBOX 360无论如何也要为PS3让路了，所以微软的展台虽然人也不少，但在整个展览会上的“人群拥挤程度”也就算是二流水准，而且这个展台看起来总有点走走形式的嫌疑，大部分游戏除了在微软的主展区内可以玩到，在其他游戏制作厂商的展位也可以玩到，比如《失落的行星》，这游戏的制作公司CAPCOM搞了一个类似军校的对战展示区，里面还有一个穿着军装的教官夹了个文件夹做讲评，与那边的大场面相比，微软的展台上就只有一排试玩机而已，怎么看都觉得有点寒酸。所以我在这里定了三个主要目标：玩未参展的欧美厂商的游戏、玩《蓝龙》、拍Showgirl。



XBOX360展台外景

乒乓球

这个奇妙的体育游戏竟然是由以开发《侠盗猎车手》而闻名的ROCKSTAR制作的，当初我听到这个消息的第一个反应就是：“这个游戏真的只能打乒乓球？不可能，一定有一个键是能让角色把球拍扔过去砸人的！”后来我在朋友家玩到了这个游戏，发现……真的只能打乒乓球而已。



这里的灯光相当明亮



试玩《乒乓球》的获胜标志

由于有了一定的经验，所以我底气很足地跑到试玩机上去耍，果然两局就豪快地把和我对战的日本玩家轰落台下，在旁边的工作人员对我的表现很吃惊，并赠送我一个小标志以示奖励。



《失落行星》的试玩区，比CAPCOM公司的寒酸了不少

地球防卫军

怎么看怎么象是街机游戏的一个作品，作品包括一个很俗套的剧情，一堆看上去很先进的武器和一屏幕闪光的效果……

我在试玩机台前的大部分时间都在观赏游戏中的场景，这个游戏的场景做得相当不错，借助XBOX 360的机能，周围环境和爆炸效果做得都相当漂亮。

缺席的《战争机器》

我本来对这款号称“目前游戏机上画面最强的动作游戏”抱着极大的期待，没料到在微软的展示区里完全没看到这个游戏的影儿，真是让人失望









在《蓝龙》试玩区前排队的玩家不少

的一件事。后来得到消息说，因为这款游戏某些画面和情节“过于真实”，所以发行公司为了怕被目前风头正劲的日本分级审查委员会盯上，干脆选择不做展示。不过丑媳妇总得见公婆，血淋淋的媳妇也要见公婆，估计制作公司会将日版的游戏做出一些修改吧。

蓝龙

鸟山明的人设，植松伸夫的配乐，再加上坂口博信的制作，几大名家伺候着一个游戏，这点福分可真算不小了。微软显然非常看重这款游戏，大概是把《蓝龙》看成是XBOX 360在日本市场翻身的最大筹码。所以下的功夫也着实不小，从TGS展览所在的海滨幕张车站下车就能看到电车站里到处都帖着《蓝龙》的宣传海报，还有微软的工作人员在电车站里发资料，明摆了想要先声夺人。



蓝龙模型，还挺可爱的

说句实在话，《蓝龙》完全属于那种看到制作名单就震撼到浑身发抖的游戏，可能微软为了能让玩家更清楚地听到植松伸夫的游戏配乐，所以特地搭建了一个圆形建筑，把《蓝龙》的试玩区裹起来，看看长长的人龙，一咬牙，排吧。于是，开始漫长的排队过程。

从试玩的感觉来看，《蓝龙》算是个标准的日式RPG游戏，玩家需要在迷宫里探索，然后借助自己召唤物的力量击倒遇到的敌人，游戏的音乐和操作都中规中矩，完全是日本RPG的那一番套路。游戏的角色倒是有浓郁的鸟山明风格，游戏的主角跟《七龙珠》里的小悟空简直就差不了多少。由于试玩的时间太短，我很难了解这个游戏的剧情、职业系统之类的具体设定，不过想来这个作品的水准应该不会落出一线大作的行列。



奇怪的显示器，真的会让人感觉更好么？

总体来说，微软的展台展示的游戏不少，但最受关注的还是《蓝龙》，此外，看到报导说XBOX360在日本并不怎么吃香，但从XBOX360的展位看起来，日本人对于这台游戏机似乎还是很感兴趣的嘛。



SQUARE-ENIX



SQUARE-ENIX展台外景



《最终幻想13》的图像越来越让人吃惊

说起来，TGS似乎有在展台上空悬挂充气物品的风俗，许多厂商都在自己的展位上空挂一两个充气玩意，大概是想给人来点居高临下的感觉？另外本届TGS很有一部分厂商把整个展位搞得漆黑一片，不知道是从视频展示的角度考虑还是有什么其他的因素。

SQUARE-ENIX的展示区就把这两个特点都占全了，展位上面挂着两个巨大的悬浮展示品，都是这公司的招牌角色，一个是史克威尔的陆行鸟，另一个是艾尼克斯的史莱姆，底下就是黑呼呼的展示台和一块巨大的屏幕。

本次SUQARE-ENIX的重头参展游戏是《勇者斗恶龙M》、《圣剑传说》和一大堆在各个机种上推出的《最终幻想》系列游戏。按理说《最终幻想13》应该是现场最受注视的游戏，但我看上去玩家们似乎对NDS上将要出现的《最终幻想12RW》相当感兴趣。要说这NDS在日本还真是拥护者众啊。



展示台上大屏幕播放的《太鼓达人》展示视频



《地狱之门》的试玩区

NAMCO BANDAI

这算是2展厅里最为明亮的展台了，整个展台以白色调为主。整个展台有三块可以移动的大型显示屏随机播放着当前的热点，根据我的观察，显示屏上出现的图像以《高达》和《皇牌空战》为多。

皇牌空战

很显然又是一个“很能打”的游戏，画面和操作手感没得说，但我总觉得在掌机上玩这个东西有点怪，比如说你正在地铁上，坐4站就下车，您说您是玩还是不玩这种根本容不得暂停的游戏？不过现场的试玩人群倒是很踊跃，看来这游戏在日本还是拥有不少铁杆拥护者。

地狱之门

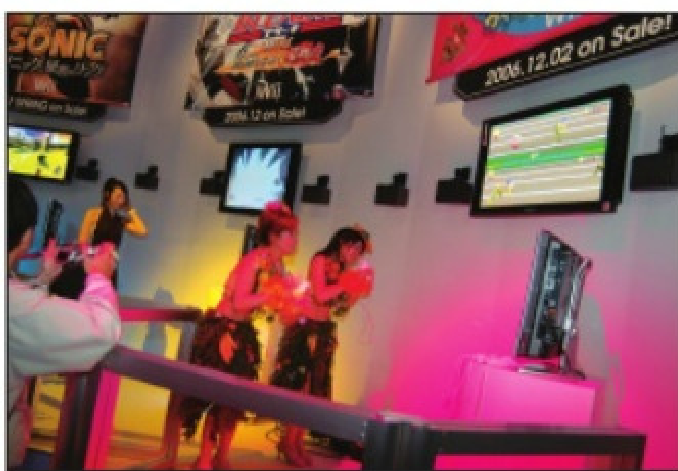
论起本次TGS里最能吸引人的多人电脑在线游戏，恐怕就是这款《地狱之门》了，试玩的玩家们需要排队进入一个类似水泥碉堡的建筑里进行试玩，看起来日本人对旗舰工作室的牌子还是很信任的。

SEGA

SEGA在自己的展馆一侧搭起了一个巨型的显示屏，轮番播放自己参展的游戏，不过我留心了一下，这屏幕至少有一小半的时间在放移植在PS3上的《VR战士5》。说起这《VR战士5》，显然SEGA非常重视，他们在自己的展台里搭了个玻璃房子，里面只能放下两个玩家、一个指导人员。房子外面围着一大群摄像机，搞得我根本弄不清楚里面的人到底是玩家还是某某格斗达人。SEGA还有一个在Wii上发售的游戏宣传展台也比较有趣，两个颇有热带风情的女孩在台子上扭来扭去的展示着游戏。说到这里，我忽然发现Wii的游戏都很好做展示，试玩者本身就足够吸引眼球的了。



SEGA的大屏幕大多数时间都在放《VR战士5》



Wii的游戏果然很适合做展示



《龙如2》的试玩台前人不少

KONAMI

KONAMI去年的展台曾经被人批评为“没有进取精神，大吃MGS老本”，结果今年他们稍微做了一点改进，当然MGS系列的游戏还是不少。KONAMI这次展台的重头戏剧有两个，第一个是他们准备在Wii上推出的游戏Elebite，第二个自然就是在上届TGS上大出风头的《潜龙谍影 4》。当然，除此之外KONAMI还准备了一大堆其他的游戏，里面有两个在PSP上推出的《潜龙谍影 便携版》以及《潜龙谍影数字漫画》，还有在XBOX 360上准备推出的《实况足球10》。总体来说也算是个吸引人的地方，只可惜之前想看的《心跳回忆Online》在会场上似乎风头不高。



KONAMI公司展台外景

潜龙谍影4

这款游戏显然是KONAMI展台中最吸引眼球的作品了，只可惜在这次TGS上KONAMI还是没能拿出比去年新鲜太多的东西来应对，不但没有试玩，就连游戏动画也跟去年差不了太多。但即便如此，每当到了KONAMI展示《潜龙谍影 4》的时候，台子底下永远还是有满满当当的人，第一天的时候展板上写着下午2点小岛秀夫会为大家演示讲解《潜龙谍影 4》，1:20人就把台下挤满了，等到小岛一上台，我身边的三四个看上去就是游戏爱好者的男孩立马就以一脸热切的表情仰望着台上的小岛秀夫。而估计小岛秀夫也对这种场面颇为熟悉，在台上挥洒自如，虽然我听不懂日语，不过看起小岛的发言总能很好的调动起全场观众的情绪。


《潜龙谍影 4》的作品展示会吸引了无数玩家

让我们来说说这个游戏吧，我们都知，SNAKE变老了，但似乎更能打了，我们还知道和前几作不同，游戏中出现了很多根本没法躲藏的场景，这个时候就要用到所谓的“变色龙系统”。这变色龙系统，说起来就类似于MGS：Soild里通关之后的隐身装备吧。至于其他的方面，倒没什么新东西放出来，我看这次《潜龙谍影4》在TGS 06上的出现更像是在告诉大家“我们在开发这游戏，虽然进度很缓慢，但我们的确在干，不会像《永远的毁灭公爵》一样。”


很多人批评《潜龙谍影 4》的画面并无太多改进

潜龙谍影 便携版

和之前在PSP上推出的那两款卡片类游戏不同，《潜龙谍影便携版》是PSP上的第一款动作题材的MGS游戏，而且这个游戏还对应Wifi，据小岛宣称在多人模式下还有很出彩的表现，听上去就很吸引人。大概是因为语言因素吧，我一直觉得之前的那两款MGS卡片游戏有点蒙事，至少我是不太喜欢。

KONAMI在现场准备了大约10台PSP供大家试玩，玩起来的感觉相当不错，游戏角色动作流畅，在PSP那小屏幕上看起来竟然隐隐有PS2上的感觉，也算是推出之后必定要玩一玩的作品。




Elebits的展示台从展会开始到结束都很热闹，一直都有表演性质的展示

Elebits

KONAMI特意为这个游戏搭了一个专门的展示台，台上永远有模特在拿着Wii的操作器演示这款游戏，台下聚集这游戏的主要目的就是：在家里捉住藏在电器后面的小精灵“Elebits”。这游戏看起来颇有点类似捉猴，不过想必用Wii的“遥控器式手柄”可以获得些更有趣的操作感觉吧，至少我看到一个做着搞怪打扮的洋人（估计也是制作人员之一）在台上玩得不亦乐乎。看KONAMI为这个展台所下的功夫，《Elebits》应该是他们的重头戏之一，而且TGS的会刊封底也是这游戏的广告，料想KONAMI是花了不少宣传费吧。

CAPCOM



CAPCOM公司展台外景



大屏幕在放《失落行星》的动画

在我看来，CAPCOM的展位可能算是本次展会上最精彩的了，这次CAPCOM一口气拿出《鬼泣4》《失落行星》《怪物猎人》《逆转裁判》等超级作品，而且还为每个作品都搭建了具有游戏风格的试玩区。CAPCOM的展位和SONY的挨在一起，到第二三天的时候，这两个展位之间的人密度估计达到了高峰时期公交车上的程度，你若是进去了就被人流卷着走，想按自己的意愿走是不可能的。

鬼泣4

试玩场景是一个类似中世纪城堡里的房间，门口有一幅巨幅的油画风格的人物肖像，肖像下面有热情的模特招呼你进去玩（我看这纯粹是多此一举，3小时的队伍，也用不到这位模特招呼）。每次放进去八个人。

关于《鬼泣4》的试玩感觉我将在SONY篇里提到，单说说这个试玩区吧，我认为这个试玩区是几个区域里相对没什么特点的，难道是因为游戏用不着用试玩区吸引人？不过试玩者们待遇真不错，坐在沙发上戴着耳机细细享受，总比站着玩要好一些吧。

失落行星

CAPCOM把这个游戏的试玩区搞成了一个类似科幻小说中军校虚拟训练室的样子，8名玩家分2组进行连线对抗，中间有个穿着迷彩作训服的洋人来回巡视，让我想起了著名科幻小说《安德的游戏》里的场景。

这游戏给我的感觉相当不错，场景设计得很漂亮，敌人的AI也够，还有很多很有个性的武器，不过有些地方总让我想起《半条命 2》。外星生物就非得是奇怪的虫子么，这也有点模式化了吧。



《失落行星》的展示台

逆转裁判

逆转裁判的试玩区则被打扮成了法庭的样子，中间一台液晶电视上放着审判长的脸，十几名玩家分坐在两侧类似陪审员坐的台子里，一人手里拿着一台NDS聚精会神地玩着。看起来感觉还真不错。

《逆转裁判》的确是个很不错的游戏，又开发脑力又普及知识，也算得上是可以给家长看的那种游戏吧。新一代《逆转裁判》的噱头是游戏主角、律师成步堂成为被告。

怪物猎人2

怪物猎人的试玩区是村子里的酒店，玩家们三三两两的坐在桌子前面拿着PSP。这个游戏还真是把PSP的机能用到极致。游戏本身也不错，总之属于那种你可以玩过不喜欢但肯定不能不玩一玩的游戏。


《逆转裁判》的展示台


《怪物猎人》的展示台被装饰成一个小酒馆

SONY





人山人海的SONY展区，你只能跟这人群向前移动

我们都知道，为了为即将在年底推出的PS3造势，SONY必定要全力投入这次的TGS大展，现实果然不出所料，SONY展厅是这次TGS里最大的，从面积上看，足足有微软展位的两倍之多。其中PS3就占了三分之二的地盘。有十几个展示的游戏，还有一个黑呼呼跟电影院一样的视频展示区，很是引人注目。

有意思的是，SONY的展区以黑色调为主，不管是有心还是无心吧，明摆着和微软的白色展区势不两立，我总觉得以往欧美厂商喜欢用暗色调的装饰风格，而日本厂商则喜欢用亮色调，现在看起来，这个习惯整个颠倒过来了。真是风水轮流转，也不知道假如PS出到4的时候会是个什么风格。

PS3

很显然，PS3是SONY，甚至是这次TGS最受关注的玩意了，去年的TGS上XBOX 360大出风头，今年SONY的PS3就当仁不让成为这次展会的最大主角。第一天的时候观众就把展区挤了个结实，第二天更过分，展区里的观众一直挤到相邻公司的展位上去了，您要不豁出半个小时往里挤，根本就看不到里面的屏幕。幸亏我前一天把感兴趣的游戏都试玩了一次，否则纵然有媒体特权，挤不进去也是白搭。

对了，补充一点很有意思的细节，微软展区的试玩机台用的都是三星的屏幕，还有一大部分被包在外壳里面，而SONY的展示用电视全都是40寸的Braiva等离子，他们还真是有钱。



PS3的造型似乎不如前两代作品

PS3机器大多被放在封闭的试玩台内，和人总隔着一层玻璃，一副只许看不许摸的样子，看到有文章说在试玩PS3的时候死机，工作人员竟然要绕到展示台后面一个隐蔽的格子处重启机器，由此怀疑这次放在外面的PS3只是模型，真正的机器都被隐藏在试玩者看不到的内部。我看这种说法也颇有可信性，这种东西你不亲手掂量一下，总也不好说是真是假，当然，就算这次露在外面的PS3是模型也不算什么严重的事情，我很希望SONY能把PS3的外型改一改，我总觉得这次PS3的造型比前两代差了不少。

和PS3的机器外型一样，这次PS3的手柄也让我感觉非常不爽，乍一看这手柄和PS2的没什么区别，拿在手上可就觉出了一点不同——PS3的手柄轻了不少，大概是因为震动惹出的专利官司的麻烦？不提供震动功能的PS3手柄连带着把重量也减轻了，拿起来的感觉让我想起了早年间任天堂FC的手柄……这手感可就差了不少。其他的按键倒没什么变化，唯一的区别是手柄的L2和R2键换成了扳机形状，中间还多了一个“home”键，一看就知道是借鉴自何方。



看完了机器，就来看看游戏吧，这次SCE带来了十几款PS3的游戏，由于现场人实在不少，我实在是没办法都玩一遍，只能找自己熟悉的或者名气实在够大的游戏试玩，以下就是试玩的感受。


《F1赛车》的画面让人觉得有点不协调


任何一款展示台前都有许多玩家排队

GT赛车 HD

我们都知道，任何一款游戏主机发售的时候都会拉上一款赛车游戏作为炫耀机能的工具，玩家也颇认这一套，看到每秒60帧的华丽又有速度感的画面就对这台游戏机充满信心。PS2推出的时候用的是《GT赛车》、PSP推出的时候则扯上了《山脊赛车》，PS3这次当然也不会背离传统，他们用的是《GT赛车 HD》在现场就可以看出SONY对《GT赛车 HD》的看重，除了传统的试玩外，SONY还提供了不少筐体供玩家更好地体验这个游戏。玩家们也对这个游戏关注度很高，不管什么时候，排在这个游戏的试玩台前的人总是最多的。

《GT赛车 HD》的起源是这样的，据说由于超长的制作周期，《GT赛车5》可能要在2008年才能上市，所以为了赶上PS3的发售，可怜的Polyphony Digital不得不先作出一个G4 HD版游戏来应景。所以，现在我们看到的就是一个称之为“半成品”加“炒冷饭”也不算太过分的大作。

《GT赛车 HD》里有两个模式，一个叫“Classic mode”，是利用PS3的机能将GT4的画面提升至1080p，另外增加了网络对战功能。除了画面清楚之外，所有的特效、物理表现和GT4是一样的，你可以把这个模式看成一个画面披了高清皮、提供了联网功能的《GT赛车4》。

相比“Classic mode”，《GT赛车 HD》提供的另一个更吸引人的模式就是“Premium mode”，你可以把它看成是《GT赛车5》的预览版，而这个模式也很好地扮演了一个预览版所应有的表现。至少从我试玩的感觉来看，目前这个版本还比较粗糙，地面的帖图细节很少，而且车辆的烟尘、路边的观众仍然是2D的贴图。据工作人员介绍，目前Premium mode的完成度还不高，玩家可能还需要通过付费下载等途径添加新的车辆甚至效果。换句话说，想要更清楚的草地，您就要刷您的VISA。不过钱也不是关键，关键是他们现在还没开发出更清楚的草地呢。要想玩到真正代表PS3水平的赛车游戏，您可能还是要等到2008年的《GT赛车 5》。


《GT赛车HD》的筐体展示台

从我试玩的感觉上看，这游戏的手感和《GT赛车4》基本没有什么区别，画面效果非常不错，但说老实话，我一直认为赛车游戏的风格分为“模拟真实”和“观赏风景”两种，前者以真实模拟汽车的性能为第一目标，《GT赛车》算是代表作，而后者以华丽的画面和爽快的操作感为目标，适当忽略真实性，代表作是《山脊赛车》（当然还有另一类夸张火爆的类似BURNOUT之类的赛车游戏，在此不表）。《GT赛车》这种追求还原车辆真实驾驶感觉的游戏相对其他赛车游戏真实度更高，而这类游戏的爱好者对于车辆真实物理性能的要求要远远高于他们对车窗外风景的要求，风景只是噱头，物理引擎才是灵魂。所以，虽然目前这个游戏的表现很不错，但我知道它还能表现得更好，让我们一起期待2008年的《GT赛车5》吧。





鬼泣4

日本玩家对于这个游戏的关注度令人吃惊，在

展会的第二天，这游戏的试玩队伍已经长到了令人发指的程度，我亲眼看到工作人员在队伍末尾举起了一个“距离玩到游戏还有3小时10分钟”的牌子，但还是有不少玩家带着坚毅的表情往队伍后面站。这些日本玩家坐一个多小时的电车跑到这里来难道就是为了玩10分钟的《鬼泣4》么……



有关这款游戏的介绍应该已经铺天盖地了，我在这里就简单说一下我的试玩感觉，主角虽然换了，但游戏的操作感和前代并没什么变化，在试玩版中并没有发现什么新的招式或特别吸引眼球的动作变化。总体来说，《鬼泣4》唯一让人震撼的就是游戏的画面着实是太华丽了。好吧，我知道自己很挑剔，不能理解热爱这个游戏的玩家的热情，不过我真的很想知道那些排队的人在排队的3个小时里都在想些什么。





山脊赛车7

一款支持1080p的游戏，画面是真干净，不过看多了也就习惯了，游戏的手感和前作差不了多少，就是那种“只要你熟悉了就能随便飘移”的风格。和《GT赛车 HD》相比，这个显然就属于是看风景用的游戏了。

VR战士5

这个游戏号称是“完全移植”，不过我们知道历代的《VR战士》在移植到家用机上的时候从来都是说“完全移植”这种话的。至于最后是否真的实现了宣传语，则是见仁见智的事情，至少我是觉得噱头成分居多。

其实完全可以用“叶公好龙”来形容我对这个游戏的感觉，我当然知道这游戏的名头，每代作品也必定买一份，但要说玩过多少次，一只手都能数得过来。我总觉得《VR战士》的节奏很怪，或许这就是所谓的“硬派格斗游戏”的感觉？

SEGA那边玩不上，就在这里试一下吧，试玩的感觉和以前游戏的感觉差不多，总觉得人物的动作节奏让我无法适应，当然，效果是不错，人物的动作也颇为流畅自然，但这一切都无法改变我低下的水平，我挑了影丸，在台上乱跳一气，被另一个日本玩家皱着眉头轻松轰下了擂台，真是可惜了身边为我加油的模特小姐。

装甲核心4

又是一个老而不僵的游戏系列，我对这种机器人类的游戏比较有兴趣，相对同在PS3上的《高达》来说，《装甲核心4》的欧美味道更浓一些，所以我选择试玩这个游戏。



简单来说，《装甲核心4》有点像一个日本化了的《机甲战士》，这次的试玩版本省略了战前准备的步骤，选完机体之后上来便打。我操作的机体出现在沙漠里，一出生走了没几步就有一群导弹铺天盖地涌过来，用机枪逐一打掉之后发现飞来了两个造型颇为骠悍的敌人，采取老战术和他们绕着圈缠斗，解决掉之后轰掉导弹发射架，然后又打过一些杂七杂八的玩意，开始和BOSS对决。

通过试玩，发现目前这个游戏仍然有一些问题存

在，首先是预告片中大肆宣传的场景破坏功能没有实现，其次就是游戏偶尔会出现画面迟缓的情况，考虑到TGS上展出的是测试版，这也算是可以容忍的情况吧。如果忽略掉这两个问题，这游戏给我的感觉还是不错的，环境场景做得很细致，武器效果也足够，而且机体的操作比上一代又简化了不少，除去手柄瞄准的不适应感，这游戏算得上是PS3上相当值得期待的作品了。



《天剑》的试玩机台，感兴趣的玩家相当不少



《大众网球2》的试玩机台

天剑

呃，又是一个以华丽为目标的游戏，玩家在试玩版中要在一个固定场景里面对一个小队的敌人，敌人站在山头上，分批次跳下来供主角鱼肉之用。这游戏画面漂亮是漂亮，可惜我在大部分时间里都无法体会自己按键所对应的效果——我完全就是胡乱按着攻击键然后看着主角在屏幕上带着残影在五六个敌人之间飞来飞去而已。场景的互动性还说得过去，凳子酒桶可以被踢得四处乱飞，不过无论如何也不会损坏就是了。

把这一票敌人解决之后，BOSS登场，一番乱斗之后主角和敌人一起踩着山崖高高跃起在空中对刀，此时便要输入和屏幕提示对应的键，然后主角就会作出华丽的动作把敌人踩到脚下，好吧，我承认这个游戏效果很华丽，但我是不会对这东西有什么特别大的期待的。

审判之眼

这可以算是我在SCE展区见到的最有趣的一个玩意了，这个游戏的最大特点是把真实卡牌对战和虚拟的游戏方式结合在一起，创造出一种相当震撼的游戏操作方式，玩家可以在真实的棋盘上放置卡牌，放置在棋盘上方的EYETOY设备会将棋盘和卡牌进行实时扫描，转化成屏幕中的3D活动生物。简单来说，游戏者在现实中移动卡牌，游戏画面中的生物就会随之移动，配合移动、旋转卡牌，还可以出现大量华丽的战斗效果，看起来颇为有趣。



《审判之眼》是个很让人期待的游戏

SCE在现场为这个游戏搭了很大的一个摊子，还搭了一个很高的裁判台，玩家可以排队参加一对一的对战试玩，裁判台上感情丰富的主持人会现场对战况进行解说，第一天的时候队伍排出去七八米长，气氛很是热烈。

因为我实在是听不太懂日文的规则讲解，所以没好意思上去献丑，不过因为被这种游戏方式吸引，在旁边观摩了很长一段时间。感觉上，《审判之眼》的游戏方式有点类似万智牌或《魔法风云会》，只不过在操作方法上有了一个突破。或许这种卡牌游戏本身意思不大，但这种游戏方式着实为我们开辟了一个新的空间。和EYETOY一样，这种结合虚拟与现实的游戏方式总能给人一种看到小时候科幻作品中的科技成果出现在自己眼前的感觉。我一直期待着新科技能够为游戏行业带来突破性的发展，现在看起来，Wii算是一个相当值得期待的东西，《审判之眼》也是一样。

大众网球

其实我更喜欢《大众高尔夫》，但和我同去展会的日本友人中村先生似乎对这个游戏很感兴趣，所以我们就挤到试玩台前看看这一作的手感，按我的感觉，这个游戏其实PS2就足够应付了，反正我是没看出来游戏中有什么效果非得PS3才能作得出来。游戏的角色都是三头身的卡通造型，一举一动都让人想起《大众高尔夫》，只不过手里换成了网球拍，游戏并不算难上手，但要打出好球也并不是那么容易，是个不错的小品游戏。

3号展馆

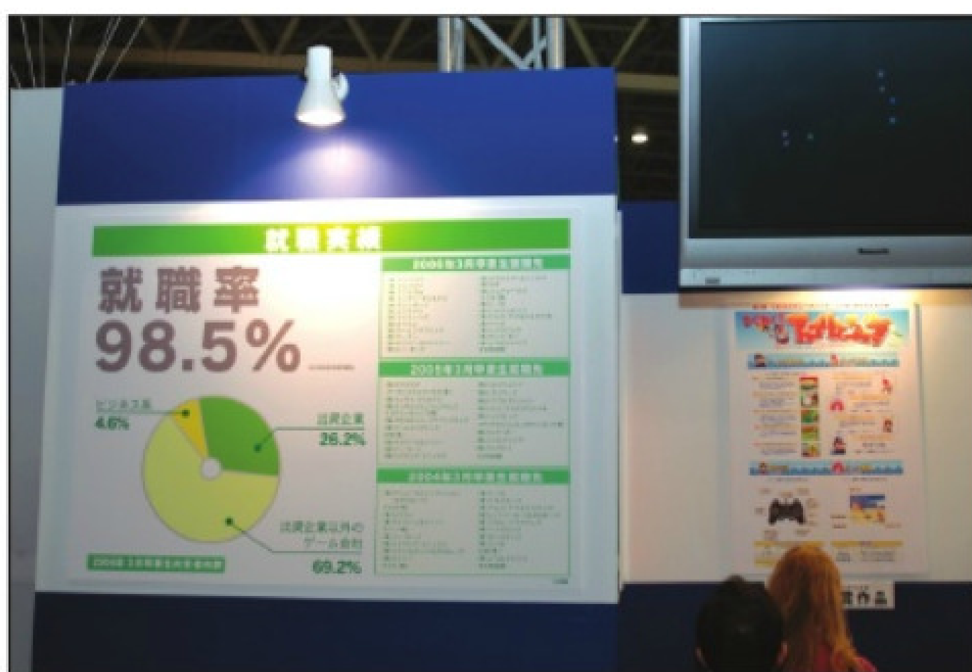
3号馆看上去象是一个被人遗忘的地盘，那里聚集着日本一些游戏学校、大公司的纪念品销售摊位和儿童（是说那些可能还够不着桌子的孩子们）游艺专区。从整体来说，这是个参观者不那么多的地方，比如说圈出的一大块儿童游艺区，就基本没看到什么人。但是也有拥挤的地方，那自然就是各大厂商的纪念品柜台。


人丁稀少的３号展馆，远处是纪念品发售柜台

游戏学校

日本的游戏学校似乎也是个正时髦的行当，在3号展馆里有那么六七家左右的游戏学校，正用尽全身的力量招揽着来看TGS的爱好者们。日本人似乎是有把信息细细写在板子上再把板子抬到门口展示的习惯，很多游戏学校的招生信息都被写在巨大的展示板上。其中不乏不少很带有煽动性的标语类口号，比如“去年就业率95%以上”之类的，看来在世界各地毕业工作率都是硬道理。

不过现场的日本游客们似乎并不是很热衷于这个地方，人永远是不多不少，看热闹的也有，但上前咨询的人可没几个。我想这种学校若是在国内受到的关注应该比在这里多吧。



好高的就业率，看起来让人心生向往



一家参展的电子学校的展台

纪念品专柜

让我们假设有一名日本男青年，22岁，是一个《鬼泣4》的狂热爱好者，他在TGS的一天会如何安排？在我的印象里，他10点来到会场，开始排队试玩《鬼泣4》，到了12点，他终于玩到了游戏，然后他怀着激动的心情跑到3号馆的CAPCOM纪念品专柜，开始排队购买《鬼泣4》的纪念品，2点左右的时候他大概会提着一袋东西心满意足地离开这个销售摊位，然后发现自己没有体力去其他公司的展位上晃悠了。



排队购买纪念商品的玩家们

我真的很奇怪这些勇于把半天的时间扔在队伍里的日本游戏爱好者们，而我本次TGS之行最大的悔恨就是没有趁第一天媒体开放日的时候多买点纪念品，在那天之后我根本就没能近距离触摸到这些柜台。

其实这些柜台里还是有不少好东西可以销售的，而且日本人很喜欢玩“限量”和“特别版”这套把戏，有不少东西只有在TGS的3天内才能买得到，而且限量2000份，比如SE公司就出了不少包括史莱姆在内的金属小玩意，只是我完全没能力买到这种珍贵的东西了。



每个屏幕上都是学生的作品展示

SHOWGIRL

在我出行之前，编辑部的同事们严肃地指示我：“多拍些Showgirl，大家都很喜欢看。”

我牢记同志们的嘱托，特意抽出了一个下午的时间云游TGS会场，拍摄这些拿着宣传品向来往的参观者微笑的女孩们。

在去年的TGS报导中，八神经提出了一个观点：“名气越小的厂商，请来的Showgirl就越漂亮。”如今到了现场一观，此言果然不虚，大厂商很少有把Showgirl们撒到外面做宣传的，反倒是小厂商，因为缺乏关注度高的作品，所以只能靠美色来博取玩家的关注。

此外，最近日本正在猛刮一股“女仆”风，结果TGS里许多厂商都让自己的Showgirl穿上女仆装向参观者作出甜蜜微笑的表情。日本人还真就喜欢这个，凡是有女仆装的地方，就有许多日本参观者，哪怕女孩本身相貌并不是那么出众也要围在旁边等待留影，真让人不知道说什么好。

好吧，接下来就请欣赏TGS展上这些靓丽的身影吧。


SEGA展台的展示小姐


软银展台的模特小姐


模特和游戏都颇有西方奇幻风格


这名展示小姐正在向参观者分发资料


很有乡村风格吧


TMECO的模特们一直在台上欢歌舞蹈


日本现在正时兴猫耳装扮


又见女仆装


这个女孩的扮相就比较普通了



模特小姐们都很懂得如何应付记者的拍摄



游戏橘子的模特



BANDAI的模特小姐面对镜头很配合的摆出姿势


CAPCOM的模特，正在向游客分发资料


小公司的模特一般装扮都很夸张



BANDAI的另一位模特

Cosplay

一号馆和二号馆之间有一片小空场，第一天的时候空荡荡的，第二天的时候再去，发现那里已经变成了一个Cosplay的展示场，至少有六七十号Cosplay爱好者沿着两边墙根一字排开，每个Cosplay者的面前都排了一长队拍照的人，其情境颇类似集贸市场上沿街摆摊的小贩们。他们把这个场地利用得如此彻底，以至于让我怀疑当初建设这里的时候设计者就准备把这里当做展示Cosplay之用，反正以日本人对Cosplay的热爱，也许不只是游戏展会有Cosplay，电器展说不定会有变装成冰箱的人，建筑展说不定也会有装扮成别墅的大叔出现呢……

这些Cosplay前的摄影者也颇为有趣，他们不像国内那样一拥而上，而是永远排着长队慢慢等待，从我的角度上看，总觉得这种方式有点浪费时间，而且这些Cosplay爱好者们在这样长的时间下不停的变换姿势也应该会比较疲劳和重复，但他们似乎完全习惯了这个调调。看来排队这个观念可能也是日本人一出生就拥有的……总之他们认为Cosplay的人就应该在墙边站着，等着人来拍自己，不象一些豪放的美国Cosplay爱好者盛装在会场里乱走。



马里奥大叔，看上去很骄傲的样子，这位外国友人的行头并不算太专业，似乎是临时起兴跑来参加的



很有职业精神的Cosplay玩家，就那么跪在地上，也不怕地板太硬或太凉



似乎是某个漫画中的角色吧



JACK船长！这是我在TGS上看到的最棒的Cosplay玩家了



出自什么游戏来着？虽然服装有点凑合事的感觉，但胜在会摆POSE



日本的Cosplay玩家对着镜头的表情总是非常丰富



展馆里最吸引眼球的Cosplay玩家，虽然看上去是靠穿得少得到这个待遇的



《潜龙谍影》中的角色，一定觉得很眼熟吧，能说出他的名字么？



还是《潜龙谍影》，不过是个杂兵，而且这位朋友把惊叹号的图标立在脑后，也算是神来之笔了



每个Cosplay玩家面前都有这么长的队伍，排队的人还真是有耐心啊

尾声

3天的TGS对于我们来说实在是有点太短了，还有许多有趣的东西不能尽录，留下了不少遗憾。

不过这次展会还是让人非常兴奋的，今年的TGS口号是：新兴奋、新感动、新时代。从展会本身看，TGS确实试图向每一个参观者传达着这样的信息：新的游戏时代即将到来。

是啊，在这次展会结束后，Wii和PS3会相继发售，游戏业界的三大巨头将会再一次在市场上竭尽全力，相互争斗。一个更有趣的新游戏时代即将在我们面前展开。

明年的游戏世界会更加精彩，让我们一起期待明年。P

电子竞技运动项目管理规定正式发布

■本刊记者 小虾



中国奥委会副主席何慧娴（左）

9月27日，电子竞技运动项目管理规定内容新闻发布会在国家体育总局201会议室召开。电子竞技运动自2003年被国家体育总局列为我国正式开展的第99个体育项目以来，国内电子竞技运动发展势头迅速，为规范竞赛秩序，加强裁判员队伍建设，促进运动人才资源合理配置，推动中国电子竞技运动健康发展，依据《中华人民共和国体育法》和相关体育法规，结合我国国情和电子竞技运动开展现状，中华全国体育总会研究制定了《全国电子竞技竞赛管理办法》《全国电子竞技裁判员管理办法》《全国电子竞技运动员注册与交流管理办法》《全国电子竞技运动员积分制度实施办法》（以上均为试行）以及《全国电子竞技竞赛规则》，并得到了国家体育总局批准。

此次发布体现出国家主管单位对电子竞技发展的重视以及制定和加强行业规范管理的决心。在会上公布的内容中，关于国内电子竞技比赛的申办、裁判员的选拔、比赛选手的年龄限定（18岁）等项目都引起了极大的关注。在发布会后，本刊记者对中国奥委会副主席何慧娴女士进行了专访。

大众软件：目前国内各种赛事的举办层出不穷，此次管理规定的出台会对眼下和今后的各种比赛起到什么样的影响？

何慧娴：我们欢迎任何有兴趣、有志于发展中国电子竞技的企业以及个人来办赛事，但是我们会对赛事的质量、规模进行综合的审查。只有达到要求的才能得到体育总局的正式批准和支持，甚至纳入今后的积分赛中；一些小规模的比赛将不予考虑。

大众软件：管理规定的出台对国外选手进入中国比赛有何影响？

何慧娴：不会有任何不良影响，欢迎国外选手来中国比赛。与甲A、围甲、篮甲等比赛相同，随着市场的发展，今后我们还将吸纳更多高水平的国外选手加入到中国的电子竞技联赛中，比如CEG。

大众软件：关于年满18岁才能参加正式比赛的规定是硬性的吗？

何慧娴：是的。电子竞技选手是需要从小开始培养的，但是在比赛年龄的限定上必须遵循规定。这方面也有“左邻右舍”的参照数，例如其他比赛的类似规定，以及文化部颁布的18岁以下青少年不允许进入网吧的规定等等，我们要和其他部门进行必要的相互配合。

大众软件：今后主管部门会考虑举办属于中国的像WCG那样规模的世界大赛吗？

何慧娴：这是毫无疑问的，随着对目前国内一些有影响力的比赛的强化，成熟的时机应该很快就会到来，我们力争尽快推出我们自己的世界大赛。

大众软件：今后体育总局还会对电子竞技的发展做哪些工作？

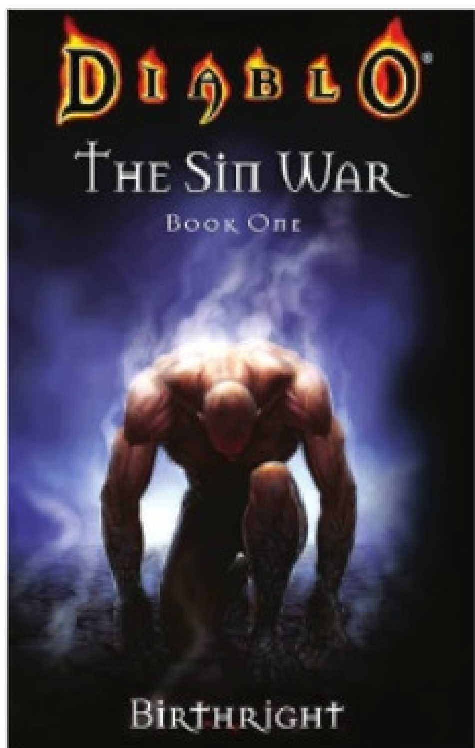
何慧娴：让电子竞技真正渗入社会，并让所有人认识到，电子竞技是阳光的，是适合青少年的活动。接下来我们要争取电子竞技在电视上的转播权，电子竞技和网络游戏是不一样的，它不应该接受和网游一样电视禁播的命运。第二届亚洲室内运动会将在澳门举办，央视已经购买了全程转播权，而电子竞技是本届比赛的正式项目，这将是一个转变的重要契机。P



业界动态

《暗黑破坏神》小说正式公布

前不久，暴雪正式公布了即将推出的《暗黑破坏神》系列小说三部曲，主题为《罪恶战争》。讲述的是天堂和燃烧地狱的永恒冲突已波及到了人类世界，两者是否平衡影响到了每个凡人的命运。小说由纽约时报最受欢迎作者理查德·A·纳克执笔，同时他也是《魔兽争霸——上古战争三部曲》的作者，他将设定一个暗黑世界的基础背景。此系列的第一部《人生》已正式发售，玩家可在暴雪的在线商店买到这本书，而第二部也即将出版。不过，对于玩家来说，他们最想见到的应该是《暗黑破坏神》的游戏。



美国女性网游玩家数量超过男性

10月8日，由Nielsen娱乐提供的调查报告表明，在网络游戏领域，美国女性玩家的数量已超越了男性。据统计目前美国电子游戏玩家中56%属于网络游戏玩家范畴，在网络游戏玩家群体中，女性玩家所占的比例已经达到64%，实际上这也是游戏领域有史以来，女性玩家数量首次超越男性。据悉，在调查中Nielsen只计算了13岁以上且每周在线游戏时间超过4小时的玩家。另一方面，调查表明，虽然休闲游戏玩家数量增长十分迅速，不过休闲游戏并不能直接为运营商带来利润，因为人们往往倾向于享受免费午餐，即只去玩那些测试期的免费休闲游戏，一旦收费就会寻找新的目标。据统计，目前美国市场上，每款休闲游戏每个月的租金为9美元，与此同时大型网络角色扮演游戏费用为每个月26美元，而微软Xbox 360每个月的网络游戏平均开支为35美元。

南非游戏展举行

9月底在南非的约翰内斯堡举行了名为RAGE的电玩展，这次展览的主题是Xbox 360，是Xbox 360在南非的首发。南非当地的游戏、动漫杂志只有2本，其余电玩杂志都是从英国进口的。Xbox 360在南非的售价也不便宜，这



里所有的机器都是从英国进口的，说是南非首发，其实就是第一次正式从英国进口而已，折合人民币4000元左右。展会最受欢迎的游戏是《生与死4》，其次则是任天堂的一些经典游戏。可能是当地风俗的关系，南非游戏展上的Showgirl不太喜欢拍照，也很少有人带相机进入会场。而一些在中国很冷门的游戏在这里却大受欢迎，如《微软的飞行模拟X》在中国展会无人问津，在这里却有许多玩家在玩，这在南非比较普遍。在南非游戏展上还有一件趣事，那就是与中国展厅门口的“禁止携带易燃易爆危险品”不同，南非游戏展的门口写着“禁止带枪”。

第九城市携手新浪推出《激战》中国之队官方博客

前不久第九城市携手新浪推出《激战》中国之队官方博客（blog.sina.com.cn/m/gwchina）。此项合作将开创中国网络游戏界“游戏体验博客”的全新概念，以不同于一般媒介宣传的公关传播方式来展示“英雄团队”的成长过程，从而全面、独特、即时地展示游戏体验内容。同时由于服务器相连的特性，该游戏将为成千上万的中国公会提供争夺全国以及世界天梯排名的机会。每个公会都可以找到自己最合适的对手，创造“属于自己的荣誉”，并且最终凭借实力，以“《激战》中国之队”的名义，和世界各国的公会团队一决高下。



产品信息

《魔兽世界》资料片职业天赋和法术二次修改



10月初，暴雪再次更新了《魔兽世界——燃烧远征》各职业的天赋技能，被更新的职业包括术士、圣骑士、战士、牧师，尤其对牧师新天赋和技能进行了大幅度调整。修改后的牧师不但可召唤暗影恶魔来攻击敌人，还可通过名为“吸血鬼之触”的天赋恢复法力，此外，更多天赋使得牧师的伤害明显增加。而对恢复系的天赋则没有过多的调整，目前看来，暴雪有可能是因为牧师在PvE中过于枯燥导致大批玩牧师的玩家流失而加强了牧师的伤害能力，使其在PvE中发挥不同的作用，在PvP中则可制造更大的伤害。

《极品飞车10》明星代言

电子艺界（Electronic Arts）10月8日宣布，2006秋季即将发售的游戏名



单中有《极品飞车10》（Need for Speed Carbon）。EA同时公布了一些《极品飞车10》原声音乐的演唱者、日本著名流行歌星Melody的照片，她同

立马磨刀 ——WCG国家队备战上海

■本刊记者 冰河

于意大利蒙扎举办的2006WCG世界总决赛开幕在即，10月18日来自全球70多个国家的电竞选手汇聚一堂，经过激烈的比赛决出世界电竞最强者。新一届中国电竞代表队即将出征，背负起为中国电竞荣誉而战的神圣使命，争夺至高无上的荣耀。为了确保中国代表队在本届赛事中取得佳绩，WCG中国区组委会于10月9日在上海对中国代表队的14名选手进行了为期一周的训练营封闭训练。封闭训练除保留了传统的技战术对抗外，还对选手进行综合培训，如心理培训、野外拉练、语言培训、社交沟通等。强化训练后所有选手的战术意识、体能、意志力、临场沟通能力和应变能力都得到了全方位提高。除封闭训练外，今年的训练营特别安排了中国代表队出征前的互动交流活动，当天活动现场有大量专业Cosplay、舞台剧等精彩表演。



除封闭训练和娱乐互动节目之外，此次训练营还定下了参赛各个项目的预定目标，分别是：魔兽争霸项目卫冕冠军、星际争霸项目打破韩国神话、反恐精英项目冲击奖牌、FIFA项目争取进入8强等。由于2005WCG世界总决赛以来中国选手的优良表现，各国选手已高度重视中国选手，进行重点针对性研究。预定的各项目标能否实现，值得中国电子竞技爱好者期待。本刊记者将随同出征选手一同远赴意大利，将精彩的总决赛现场完整地呈现给中国玩家，敬请关注。P

KODE5全球总决赛

■本刊记者 司马平安

由Foxconn、Corsair Memory、Razer和AMD赞助的KODE5全球游戏革命大赛总决赛于9月28日在北京航空航天大学体育馆内打响。来自世界各地的顶尖《反恐精英》和《魔兽争霸Ⅲ》职业选手开始为超过5万美元的总奖金以及世界冠军的头衔发起最后的冲击。据悉，共有来自全球16个国家和地区的优秀选手参加了这次盛会。其中既有wNv、Nip、MIBR、Fnatic这样的一流《反恐精英》豪门强队参加，也有4K^Grubby、4K^Fov、SK-Deadman这样的《魔兽争霸Ⅲ》高手同场竞技，比赛总奖金高达55 000美元。经过两天的激烈角逐，比赛的最终排名如下：

《反恐精英》最终排名：
冠军： NiP
亚军： wNv.GM
季军： hoorai

《魔兽争霸Ⅲ》最终排名：
冠军： SK.Deadman
亚军： 4K^ToD
季军： 4K^Grubby



参赛的各国选手

样也身穿先前签有合作协议的55DSL的服饰，看来美女代言已经成为极品飞车系列的传统。

《明星斗地主Online》公测启动



近日，由宏象网络打造的益智类休闲游戏《Game淘——明星斗地主Online》即将进入公测阶段。吴宗宪、吴孟达、蔡明、天仙MM等各路明星将与玩家携手进行休闲娱乐体验。在《Game淘——明星斗地主Online》公测期间，服务器将设定特定活动房间，房间内每桌都有一位“明星”作为地主和两名玩家进行线上对战。活动过程中，每位“明星”身上将携带大量象征财富的淘豆与两位玩家进行对决比拼，获胜的玩家不但能从明星手中获取数量可观的财富淘豆，还将有机会获得喜蹦蹦现金奖励。

中视网元单机新品上市

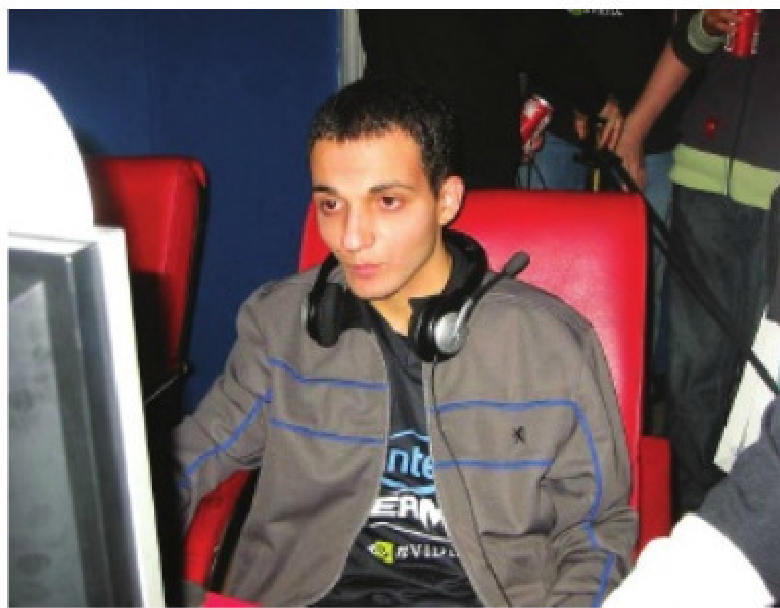
10月底，中视网元推出了两款新的单机产品《赏金部队》和《蓝色天使队》。《赏金部队》是一款FPS第一人称射击游戏，玩家将扮演一名靠接任务讨生活的雇佣兵，专门解决别人不愿碰触的困难任务，包括在世界各地解救人质、运送物资、暗杀、摧毁建筑物等。游戏的地图都根据卫星遥感数据制作，注重平衡性和真实性。游戏里收录了70多种交通工具供玩家驾驶，包括悍马吉普车、BMP系列步兵战车、T80坦克乃至古老的63式水陆坦克等。同时游戏也提供大量枪械供玩家使用。《蓝色天使队》是工画堂的作品，是一款简体中文即时战略游戏。游戏秉承了工画堂一贯的细腻画风，尤其是在女性角色的刻划上颇见功力。”





电子竞技

《反恐精英》玩家3D|Volcano荣登纽约每日新闻



由于今年3D战队连续第5次代表美国征战WCG，所以他们一时间成了美国电子竞技媒体追捧的对象。本次报道的主人公Salvatore Garozzo，一个年仅20岁的曼哈顿大学的大学生，他就是3D|Volcano，具有极快的反应速度以及对战术的独到见解，因此被人们称为“机枪杀人机器”。他将和他的3D战队战友一起，代表美国参加在意大利举行的2006WCG。Intel和NVIDIA会为3D提供旅行经费、电脑设备，同时也按月为他们提供薪水。

Volcano和他的队友在决赛之前会每周训练5天，每天训练5个小时。他的父母也不再让他少花点时间在游戏里、多花点时间来学习了。“当我可以挣钱的时候，我的父母才发现这并不是在单纯地浪费时间。”他说，“他们现在很支持我。”

PGL2006星际争霸世界公开赛战火将燃

PGL（即ProGamer League——职业选手联赛）是以视频转播为核心的新兴职业电子竞技赛事，由北京数字娱乐产业示范基地主办、华竞互动（北京）商务服务有限公司承办、中华全国体育总会支持，是经中国政府部门正式批准开展的国际性电子竞技职业联赛。其星际争霸公开赛将在11月15日正式打响，届时将邀请世界范围内的10位顶尖高手与6位线上选拔出的优秀选手进行为期3周的比赛。除将进行全程网络视频直播外，也将通过数字电视进行全程直播。

B级狂热





■本刊记者 Littlewing

最近，记者组流行一款名为《比基尼格斗》（Bikini Karate Babes）的对战游戏，此游戏由Greative Edge Studios开发小组在2002年推出，专业游戏网站IGN给出了1.5的“高分”（满分10分）。准确地说，此游戏没有任何传统游戏所具备的“可玩”因素。人物极不平衡，有的角色动作慢得出奇，有的角色根本打不倒，有的角色出拳如电；没有丝毫打击感或者攻击判定的设计；无论是背景还是角色都如同纸片，而角色形象更是蠢到令人发指。那么这款游戏到底有什么吸引我们呢？除了身穿比基尼的半老徐娘或者脱衣舞女，在每用一个角色通关后，都会出现一个新角色，而看这些角色令人喷饭的招数和过关动画，才是玩这个游戏的乐趣所在。

其实这个游戏是恶俗的，恶俗到任何一个人看到都会露出会心的微笑。为什么？因为它迎合我们的本质。就好像电影中的B级片，它们本来就不是主流文化，以前放电影，都要附赠一个片。如果把主片称作A级片，那么附赠的就是B级片。B级片与主片相比往往制作粗糙，为了吸引观众使尽色情、暴力等低俗手段，寡廉鲜耻。然而，观众却更喜欢这种无耻的电影，我们也同样喜欢这样无耻的游戏。其实，做这样的游戏往往能挖掘游戏制作者的潜力和天赋，许多游戏制作人就是从这样的游戏走向主流的。说来简单，你没有足够的钱买高级的引擎、请专业的技术人员和美工，你就必须最大限度地开发你的智能，把某一样东西做到极致，《比基尼格斗》就是这样一部恶搞到极致的作品。但是，至少它够直白——无论你平时如何道貌岸然，你心里就不想恶俗一把？



《比基尼格斗》的选人画面



两位动作夸张的“美女”格斗，令人喷饭

比起《比基尼格斗》，那些所谓A级大片勾引人的手段就讲究多了。玩过《奇迹世界》的人都知道里面的女性角色穿多少，这部被誉为目前最受期待的网游大片，画面堪称精美绝伦，而女性角色也莫不有着一张张精雕细琢的脸蛋，身上却比《比基尼格斗》中的比基尼女郎暴露的面积更大，憋着劲要勾起玩家下半身的冲动。其实二者有什么区别？玩《奇迹世界》不也一样是穿着比基尼的女郎在格斗？不过，《奇迹世界》这名字起得倒也贴切，如果有一天你起床上街，发现从邻居大婶、幼儿园小姑娘到你身边的女同事都穿上了比基尼，这难道不是一个“奇迹”么？



这应该是《奇迹世界》中穿得比较多的女性

游戏发展到今天，早已脱离了那种原始的游戏范畴。最初的游戏，在游戏性上是接近我们那些“不插电”游戏的，就好像丢手绢、踢沙包或者更复杂的跑团游戏、杀人游戏，而现在的游戏，更多是其它元素的融合，电影、美术、文学、社会等等，真正能“玩”的地方却越来越少。如任天堂般追求游戏性的厂商已是凤毛麟角，而网络游戏多数等于“聊天+装备”。用郭德刚的话说：原始的游戏性经过我们的厂商这么多年的发展和继承，已经基本失传了。

其实，游戏里有点此类东西很正常，不过，我还是看不惯那些套着文明外衣的游戏，标榜自己的游戏性多么出色，其实还是靠人肉来吸引眼球。要说也简单，要是游戏性那么好，还露个什么劲儿？你什么时候见到《超级马里奥》露了？公认品质不俗的《魔兽世界》，也是偶尔穿上某件装备会露一点点作为游戏中的点缀，大部分时候包得严严实实，甚至脸都看不到。怎么很多引进到国内的或者我们自产的网络游戏，就非要靠露肉来拉拢玩家呢？所谓文明，对这类游戏来说，不过是把真实包装起来，让人不那么恶心罢了，骨子里还是要靠这些本性的东西吸引人。所以，我宁可选择《比基尼格斗》，品位低下，格调恶俗，但这让我看上去不那么假惺惺。P



天使的脸庞，舞女的装扮

类　型：第一人称射击
制　作：EA & Digital Illusions
发　行：美国艺电
系统配置要求：
操作系统：Win2000/XP
CPU：PIII 1.8GHz以上
内存：1GB
显存：128MB以上
硬盘空间：2GB
推荐度：★★★★☆



独家抢鲜

《战地2142》全球同步内测

■晶合实验室 杨风

必须承认，EA是当今最有商业头脑、最成功的游戏制作公司之一。不用花时间去查海量的数据资料，只要把EA近年发行过的产品列表随便拿出来翻一下，就可发现EA旗下凡是赚钱的游戏产品都在短时间内迅速推出了其续作和资料片，并且再次赢得Fans们的追捧，然后再陆续推出更新的续作和资料片……《FIFA足球》《模拟人生》这种年年见的大作自不必说，当《老虎伍兹高尔夫》这样的小众游戏都在出续作的时候，曾经让EA赢得满堂彩的《战地》系列又怎能缺席呢？自第一作《战地1942》推出以来，这个以广袤开阔的室外场景、丰富多样的战术配合、真实可信的武器设定为特色的系列就广受战争游戏玩家的青睐。游戏制作组也没辜负玩家的厚望，自《战地1942》及其资料片、《战地2》及其资料片之后，又适时地推出了《战地2142》，将战场从近代、当代一直延续到了近未来，《战地》迷们可以过一回“未来战士”瘾了。


巨大的空中堡垒——Titan


突击步枪的瞄准镜用处不太大


在强大的机甲面前任何抵抗都是无力的


突击车总是冲在最前面


在有跳跃标记的地方才能登上Titan飞船

先前曾有传闻这款游戏叫《战地3》，但实际推出时官方的游戏名还是叫《战地2142》（其实按游戏中的设定来看，《战地2》叫《战地2042》也没什么问题，那下一部到底是叫《战地4》还是叫《战地2242》啊）。之所以要这样定名，可能是为了突出本作的近未来设定：22世纪，地球进入冰川期，气候异常，大部分地表被冰雪覆盖，资源和土地缺乏。为了争夺生存空间，地球上的两大势力——欧盟和泛亚联盟开始了旷日持久的战争……

既然是未来战场，未来武器和车辆载具自然不可或缺。无论是步兵携带的动能步枪、EMP手雷，还是从攻击直升机衍生而来的垂直起降攻击机、装备非爆炸性反应装甲和大口径主炮的悬浮坦克，更不必说首次出现在《战地》系列游戏中的双足步行战斗机甲，都给人以新的震撼。同时，为了更好地实现各兵种之间的战术配


这一代的对空火力明显增强了

合，游戏大幅调整了兵种和武器的设定，使得这款游戏与之前的各款《战地》有着相当大的差异。

首先是兵种数量的削减。兵种被合并削减成4个，包括：

1.侦察兵：配备低射速、适合中长距离攻击的动能狙击步枪，主要任务是侦察、攻击指引和狙击；

2.突击手：配备适合中近距攻击的突击步枪和脉冲治疗仪，是团队中主要的进攻力量；

3.工程师：配备反装甲武器和维修装备，不仅可以摧毁敌攻击机、战车和步行机甲，还能对己方的受损机械单位进行维修；

4.火力支援手：配备强火力、适合近距攻击的机枪以及弹药补给包，不仅能在中近距离上对敌人进行火力压制，还能为友军补给弹药，是名副其实的支援者。

从装备上看出，由于脉冲治疗仪可以治疗周围的其他受伤队友，因此突击手实际身兼了进攻者和治疗者两个角色，使得攻击小队可通过互相治疗而保持攻击的紧凑性和延续性，像过去那样靠一两个狙击手击杀敌医疗兵来阻断敌方进攻的简单方式不再奏效了。战斗中的配合也更加细致和多变，火力支援手掩护下突击手的短距攻击；通过工程师使敌方车辆无力化之后，突击手摧毁甚至夺取敌方车辆等战术配合都成为可能。

其次是机械载具方面的平衡。《战场2》中备受争议的空中力量设定在本作中进行了适度的削弱，地面猛烈的防空炮火，使得只要坐上飞机就可随便“跑”到对方头上作威作福的时代一去不复返。虽然攻击机强大的火力和灵活的操控性使其仍不失“坦克杀手”的本色，但是步行战斗机甲这个强大的移动防空炮台的介入，至少能让大多数菜鸟驾驶员在作出决定之前得掂量一下自己的份量……你说运输机？那完全就是个会飞的靶子嘛！至于地面上，突击车牺牲防护性能换来的是无可比拟的高速，虽然“弱不禁风”但是很多时候要夺取据点都得靠它。装甲运兵车可给步兵提供良好的防护，其装备的EMP发射器可使坦克或机甲瞬间瘫痪，携带的弹射式突击舱更是Titan模式下突击Titan飞船的主要手段；但是相对较弱的火力和缺乏防空能力的缺点，使其很容易成为敌人的首要目标。而坦克和步行机甲虽然火力与装甲都属上乘，低下的移动速度却是它们致命的弱点。借助地形的帮助，配合良好的步兵也能将这些大块头变成废铁。

由此看来，要达成战术目标，光靠单兵、单兵种是很困难的，必须依靠多兵种之间的有机配合。而这一点在本作中新加入的“Titan模式”中体现得更为明显。在这个模式中，双方必须争夺分散于地图中的5个地空导弹发射架。被其中一方夺取的发射架，将会每隔一段时间向另一方的Titan飞船发射导弹。被导弹击中一定次数（大约是10次）之后，飞船的防护罩将被摧毁，此时可以继续通过导弹从外部摧毁飞船（大约20次），同时还可通过运输机投放和运兵车弹射等方法将人员输送到飞船上去（没有摧毁防护罩而贸然接近就是送死），摧毁飞船上的能量核心从内部摧毁飞船。由于导弹发射后有一个装填和冷却的过程，其间发射架有可能几次易手，长时间的防守绝非易事。换句话说，这不仅是导弹发射架的争夺战，还是Titan飞船的攻防战。人员的分工将更为细致，没有良好的配合是不可能赢得胜利的。

不得不提一下本作新引入的“装备解锁”系统。简单说来，这个系统就是规定一个新建的士兵只能拥有最初级的装备，而当玩家在战场上夺得一定的荣誉点时，其等级就会提升，这时就可开启新的装备。这些装备包括更强大的枪械和一些辅助的物品，如：便携的能量护盾，可以用来迅速构造单兵掩体；EMP地雷，可以使通过的机械单位无力化……甚至还有能让玩家跑得更快、体力更持久的物品。换句话说，玩家在战场上所获得的荣誉越高，能使用的武器装备就越多，就越强大。而获得荣誉点数的方法不仅是击杀敌方目标，掩护和治疗队友、辅助进攻和防守、夺取对方据点和载具、修理己方载具、甚至只是按照指挥官的命令配合队友行动等都可获得。


准备……发射！


通力配合才是致胜的法宝

说到配合，当然是玩家与玩家之间的配合作战更引人入胜，但也不能排除有时组合不到足够玩家的情况，这时就应该感谢从前作中继承下来的Co-op模式。在这个模式中，玩家可以向服务器中加入机器人来弥补人手不足的窘境，而且可以调整机器人的等级以应付不同的玩家需求。当有玩家加入时，系统会自动踢掉一个机器人，是不是很人性化？不过这个模式目前只支持征服模式的地图，Titan模式还是得真刀真枪干才行，毕竟“与人斗，其乐无穷”嘛。当然，也有不愿“与人斗”爱指挥人的，游戏的指挥官模式能满足你的要求。不仅有热键的常用语，还可以直接通过语音指挥。可惜的是目前笔者只能登录北美的服务器，未能一尝“谈笑间，樯橹灰飞烟灭”的快意，只能等正式版上市，再了却此愿了。

类　型：模拟建设
制　作：Sunflowers
发　行：Aspyr
上市日期：2006年11月
推 荐 度：★★★★



大航海——纪元1701
Anno 1701

■北京 迷路狗狗

来自德国的Sunflowers制作组一向对欧洲中世纪航海冒险与文明建设题材情有独钟。2000年，其推出的《公元1602》凭借精美的画面、出色的游戏性，让那些喜爱航海时代主题的玩家体验到了一番别具风味的文化传播与城市建设乐趣。2003年，在前作基础上经过修饰与完善的续作《公元1503》横空出世，各方面素质的显著提升使其一举赢得玩家们的一致好评。两款作品累计高达400万份的销售成绩，足可见该系列拥有多么广泛的影响力。如今，这个融合模拟建设与即时战略成分的经典游戏系列将迎来其第三代作品，《大航海——纪元1701》的名称也向人们明确指出本作所要交代的历史年代背景。

公元16至17世纪，正是欧洲航海家们劈波斩浪，远航到世界各地的时期。在此期间，无数冒险家驾驶着各种船只向一望无际的广阔海洋发起挑战，凭借大无畏的探险精神寻找那些神秘的未知大陆，给欧洲带来无数新发现以及新的希望。本作中，玩家所要扮演的角色就是一位出生于这段时期的普通航海探险家。游戏之初，玩家仅拥有一张地图和一艘简陋的小船。因此，玩家必须通过不断出海远航来提高自己的经济实力以及在国家当中的威望，发现未知的新大陆，最终建立属于自己的繁荣国度。

从官方公布的最新游戏截图可看出，本作在图形图像方面的表现有了显著提升。全3D的画面表现形式可让玩家更自由地调整视角观察整个世界。图像细节方面也表现得更加精致逼真，树叶花草会随风摇曳摆动，细腻的人物表情也能传递出内心的喜怒哀乐。色彩丰富的画面带给玩家



骑兵在火炮部队支援下瞬间消灭敌人



纵横交错的街道与富丽堂皇的建筑



海边的亭台楼阁尽显浓郁东方色彩



印第安风格的古庙外正举行祭拜仪式



马戏、杂耍等活动能给市民带来快乐



骑兵和火炮代表了当时最先进的武装

一种鲜艳且充满活力的感觉，尤其是阳光映照下波光粼粼的海面、房屋林立的喧闹都市等场景，充分调动了动态光影、柔和阴影、Bloom特效等各种最尖端的图形技术，使本作在画面表现上代表了同类型游戏的最高水准。


激烈的海战也是本作的重要组成部分

与此同时，制作者还独具匠心地为这款游戏引入了一套完善的随机地图生成系统。每次进入新游戏后，电脑会自动为玩家创建一个崭新的世界，其中包括上百个大小不一的岛屿可供玩家逐一探索。这样一来，充分保证了每位玩家在新游戏开始后都能体验不一样的乐趣。此外，每个岛屿上的景色也表现得风格各异。绿叶成阴的热带丛林、广袤无边的大草原、阳光明媚的海滨沙滩以及黄土飞扬的荒芜土地无一不包含其中，等待玩家深入其中探索与拓荒建设。

当玩家登上一片未知的新大陆后，上岸的首要任务就是进行城市前期建设工作，从而为日后扩张奠定良好基础。像其他模拟建设类游戏一样，房屋、教堂、伐木营地等必备初级设施，是维持小规模人口正常发展的重要保证。伴随着城市人口数量的增多以及繁荣程度的提升，玩家需要不断进行科技研究并攀升文明等级，从而开启更高级别的建筑修造选项。此外，食物、木材、矿藏等资源也将成为城市中不可或缺的重要组成部分。为此，玩家必须深入岛屿内部进行资源勘测工作并建造相应的资源采集设施。

游戏中可供玩家建造的建筑种类多达150多种，它们之间的功能各不相同，从提供娱乐活动的歌剧院到可供市民进行贸易活动的集市，还有教徒用来参拜祷告的教堂、训练作战部队的兵营以及为城市提供防御的堡垒等。为了保证城市正常运转，玩家必须学会合理有效地搭配这些建筑。例如：工作场所和娱乐场所必须靠近居民区才能发挥其最大功效，矿厂、木材厂必须建造在资源点附近才能正常运转。只有熟练掌握这些技巧后，玩家的城市才能得到快速发展。与种类繁多的建筑设施相对应，游戏里的居民也被划分成上百种不同职业。从每天兢兢业业认真工作的建筑工人到整日游手好闲的封建贵族，从传经布道的教士到英勇无畏的士兵，他们生活在一起从而构成了游戏中丰富多彩的人物关系。

制作成员在这款游戏的AI设定上下了很大功夫。城市中每位居民都能按照正常生活规律早出晚归进行活动，生活作息井井有条；商人会在闹市区高声吆喝叫卖产品；杂技演员则在街头耍把式卖艺；而无忧无虑的孩子们会在自家附近尽情玩耍；同时，一些志同道合的居民还时常聚集在一起聊天、联欢，甚至是在入夜之后举行一场盛大的篝火晚会。出色的AI系统，无疑可保证玩家将更多精力放在城市建设与管理上。若要成为一名贤能的领导者，玩家必须做到时刻关注市民的生活情况。只有通过降低税收、增建娱乐设施等手段，才能不断提升人们的快乐指数，从而维持城市安逸祥和的高速发展局面。

在游戏世界里，并不是每一座岛屿都能让玩家轻松占领的，很多陆地在玩家到来之前已有原住民定居其上。游戏中每个文明在设定上都经过详尽的史料考究，建筑风格与人物外形尽可能做到最大程度还原历史。诸如印第安风格的金字塔，东方韵味浓厚的亭台楼阁等场景都表现得异常真实。为了保卫自己的领地不受侵犯，不同文明之间的冲突就显得无法避免。此时此刻，战争便成为解决争端的唯一手段。战斗形式方面，本作将分为陆战与海战两种。截然不同的战斗风格同时也孕育了多元化的战争元素，对玩家的战略分析以及战术制定能力提出了更高的要求。

作为一款以模拟建设为主的游戏作品，其中各种突发事件以及自然灾难等内容也是必不可少的。为此，玩家必须灵活应变才能转危为安、化险为夷。突发事件方面，主要包括由于内政管理不力所导致的市民快乐度急剧下跌，从而引发暴乱、起义等冲突。此外，像海盗抢掠袭击、城内有人纵火打劫等危机事件所产生的负面影响同样不可忽视，如果处理不当很有可能产生极为严重的后果。自然灾害方面，除了刮风下雪、雷雨闪电之外，难得一见的火山爆发、龙卷风等也将出现在游戏当中。随着炽热的岩浆逼近城市，强烈的旋风将房屋树木连根拔起，此时玩家所能做的已经不再是如何避免灾难，而是应当考虑怎样才能最大限度降低由于灾害所造成的损失。在多人游戏模式方面，本作允许4位玩家在一个庞大的世界中协同建设亦或相互间展开战斗与竞争，从而进一步丰富游戏的内涵给玩家带来更多乐趣。P


蒙面匪徒悄然逼近，准备抢劫富商

类　　型：体育模拟
制　　作：EA Sports
发　　行：EA Sports
系统配置要求：
操作系统：Win2000/XP
CPU：PIII 1.3GHz以上
内存：256MB
显存：64MB以上
硬盘空间：1.2GB
推荐度：★★★★☆



似曾相识燕归来
《FIFA 07》初体验

■品游轩 苹果熟了

让我们从北京时间9月21日凌晨06～07英超新赛季第二轮的一场补赛说起，比赛对阵双方是利物浦和纽卡斯尔联队。比赛进行到第79分钟，红军球员阿隆索在中圈附近断下阿梅奥比的脚下球。他抬头一看，发现对方门将哈珀站位靠前，便果断地在本方半场选择吊门，球在空中飞行了约60米距离最终准确地落入网窝。阿隆索这记惊世骇俗的吊射让所有球迷都目瞪口呆。现在，你也有了“上演”这种传奇的可能，那就是投身到最新上市的《FIFA 07》中。

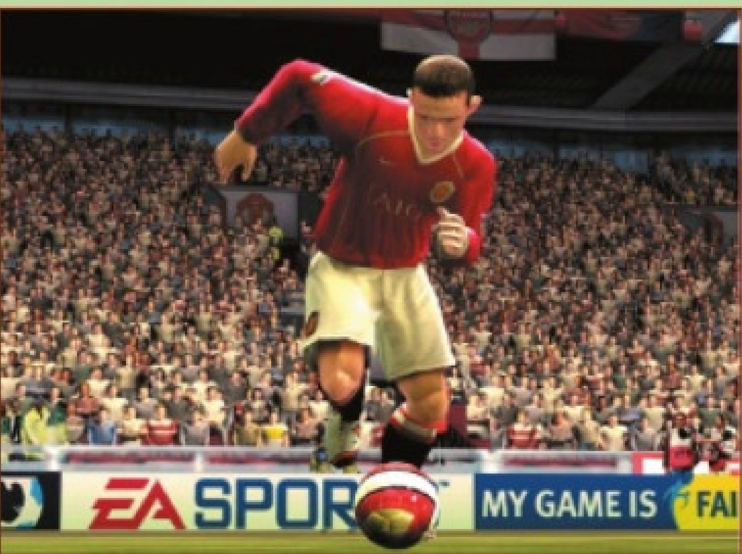

AC米兰新赛季新的球衣


裁判员似乎更加严厉了


方向控制得不好，皮球滑门而过



教你如何改变阵形



今次的鲁尼似乎更强了

旧瓶装新酒

庞大而齐整的球员数据库一直是FIFA系列傲视同类游戏的法宝。从正式版来看，数据还是不太新，应该是8月的，比如阿森纳队依然可以看到阿什利·科尔和雷耶斯的身影；万千球迷喜欢的荷兰国家队依旧没有出现在游戏的名单中。

《FIFA 06》中为球星设计了一系列的类型标志，比如超级射手图标：前为战靴，背景为标靶图案，代表人物有舍甫琴科等。今年在这方面就分得更细致了，新加了4种球星（因为英文名称非标准足球用语，所以翻译名称为笔者意译）类型，分别是：

防反攻击手（Counter Attacker）：可在由防守转入进攻时由后场准确送出致命长传的球员。

粘球者（Dribbler）：这个肯定指C.罗纳尔多之类的球员，特别粘球，酷爱盘带过人，可利用本身速度或者过人技术甩掉防守队员而完成攻门的球星。

全能中场（Box to Box）：既擅长防守而进攻也异常犀利的中场球星。这类人体力充沛，奔跑于球场每个区域，控制力可达球场的所有角落。

中场转换者（Ball Winner）：应该是属于后腰铁闸之类的球星，能瓦解对手的进攻并且迅速将己队的守势转换为攻势。

《FIFA 06》中EA官方战网捉对厮杀的模式——Play Online在今年得到了高度的强化。在线游戏已经不仅仅是和某个玩家对战一场两场，而是形成了以相对固定的账号来登录官方战网后，加入自发的或官方组织的网络联赛，率领你自己的球队和一群比较固定的玩家来进行一次长期的模拟现实足球比赛日程的全赛季比赛，真是很刺激的演变——这个模式被称为“Interactive

Leagues"。不过必须看到的是，由于目前国内网络条件有限以及该游戏尚未有在国内建立服务器的迹象，所以远程联网游戏在速度上肯定还是不能让玩家满意，效果自然也会大打折扣。

《FIFA 07》有不少人性化的新设计。比如在比赛画面的小地图设计上，设计人员考虑到这会对某部分球场造成视觉障碍，他们非常体贴地使得当球员沿球场边线附近带球时，小地图会自动淡化，使得球员不会因为小地图的遮挡而影响对下一步动作的反应。相对于前作而言，本作是近几代游戏中改动和变化较少的一款作品，熟悉《FIFA 06》的玩家多有一种"似曾相识燕归来"的感觉。

寻求真正的球感

足球玩家都喜欢将FIFA系列与"实况"系列对比，而且许多人还因此分成了对立的两派。其实争来争去意义并不大，自己喜欢的就是最好的。不过这两个系列每次出新品时，都竭尽全力在前作的基础上加以改进，追求的目的只有一个：让玩家在游戏中找到踢球的感觉！



头号代言人小罗之飒爽英姿

EA官方的宣传资料称："《FIFA 07》带有超过1500个的新动作，其中1/3是射门的。"在实际游戏中，确实感觉到了这方面的改进，不过也让老玩家们稍稍有些不适应。比如，当你的前锋突入对方禁区后，按照过去的操作理念，这时只要按下射门键，即使不配合按下方向键，前锋的射门几乎会自动选择以较好的角度打在门框以内。但是现在不行了，如果你没有按下方向键，即使在小禁区的中央位置，你的射门也可能偏离正轨，或者滑门而出，这个比例还相当高。

《FIFA 07》中球星的个性化动作得到了空前的强化，喜欢小罗杂耍般盘球动作的玩家这下有福了。只要你愿意多练习一下，小罗的带球过人、小贝的弯弓任意球招式、大罗的招牌式加速趟球过人射门……玩家都可施展出来。不过切记这些动作是球星专属的，而不是共有的，你别企图控制其他人。比如中国队的"红人"们要做出这些动作，想也不要去想。也许在教练模式中你可以试图培养出这样一个集各种招牌动作于一身的绝世天才出来，那又另当别论了。最关键的是，可能只有在带小摇杆的类PS2手柄上才能使出这些奇招，使键盘的就太困难了。

足球是讲求整体配合的运动，虽然玩家始终只能控制其中一人，但是比赛却是11个人的事情。如何做出整体配合的动作而又不让玩家的操控技巧失去威力？这可是一个两难的权衡问题。这次，程序员们的努力在进入游戏后就会让你察觉到，比赛中球员的跑位和传球路线选择都优于前作。球员们的跑动较为科学，懂得使用简捷的穿插换位来避开对方的防守队员，并且逼迫对手造成可能的空当局面。而传球的线路也更为合理，尤其是在攻入对方禁区的射门区域后，等待的前锋似乎总能得到恰当位置理想的传球。这里需要罗嗦一点，玩家可不要以为这完全是你操控的巧妙，游戏系统本身的改进至少有一半功劳。

《FIFA 07》中足球飞行线路有了很大改变，不管是己队还是对手，不管是短传还是射门，球飞起来都是又轻又漂，还多带有弧线（从发力角度来看，多为外旋式飞行），让人感觉不适应，尤其是射门，经常会擦门而过。球员的小动作也有一定程度的强化，比如在禁区内相互推搡的动作明显增多；还有，当守门员大脚开出高空球后，中圈周围的双方球员等候在落点附近时，前面的队员会向后伸出双手，试图在腰部把对方推开，而后面的球员则为猛力推动前者的肩部，颇为逼真传神。

此外，守门员和掷边线球的球员抛球时可以蓄力了，有力量条显示力度大小。而任意球也多了一种罚法，就是实际比赛常见的二人配合：两人站在罚球点前，一人虚晃跑过，另一人马上开出任意球。

毛病总是免不了的

每一代的FIFA总有那么几个技术动作被制作者"强加"给球员们，这次又是什么呢？据笔者初步观察，最明显的是——不管是进攻队员还是防守队员，特别喜欢提起一条腿于半空中用足弓去推射传球。这显然是极不合理的，尤其是防守队员经常以这种方式去解围，真是无比冒险。

此外，球的碰撞运动特性似乎没有进步，反而有所下降。譬如：我多次控制后卫在底线的边路附近去堵截对方试图沉底传中的队员时，对手大力的传球打在我身上，弹开距离几乎没有超过3米的，我的后卫或者对方的边锋都能轻而易举地再次得到球。这和"实况"系列形成很鲜明的对比。

还有，前作中意见极大的一个毛病，就是手柄按键设置总是无法存盘，这次依然存在。虽然说最终会找到解决办法的，但终归是不方便。从这个角度来看，《FIFA 07》更像是在前作基础上于各方面做了一定程度的"微调"后的纠错版本，让人激动的新变化似乎并不太多。P

上市游戏热报

■晶合实验室 Paste

游戏名称 蛋糕工坊 Cake Mania

类型：模拟经营
制作／发行：Sandlot Games
上市日期：2006年9月3日
推荐度：70

玩家在游戏中最主要的工作就是帮助女店主打理蛋糕店的生意，而蛋糕的制作、烘烤、喷涂奶油、装饰等工作全都要由你来完成。



游戏名称 星际之剑 Sword of the Stars

类型：战略
制作／发行：Kerberos Productions
上市日期：2006年9月6日
推荐度：75

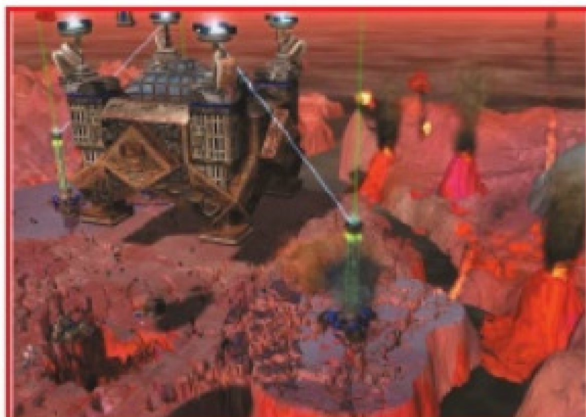
这是一款以探险、扩张、开采和对抗为主题的作品。通过动态升级系统，玩家将获得多达150种独特的科技。



游戏名称 周界——帝王遗嘱 Victoria：Revolutions

类型：即时策略
制作／发行：K-D LAB
上市日期：2006年9月8日
推荐度：78

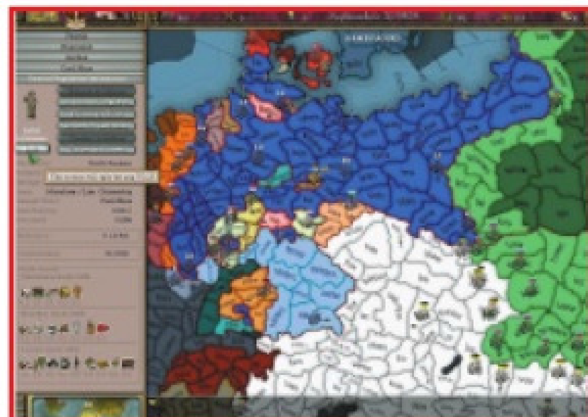
此次游戏在原作的基础上进行了多处改进，程序运行也更为稳定。游戏共有25个单人关卡和3个团队对抗任务。



游戏名称 维多利亚——革命 Lara International Cricket 2005

类型：策略
制作／发行：Paradox Interactive
上市日期：2006年9月10日
推荐度：70

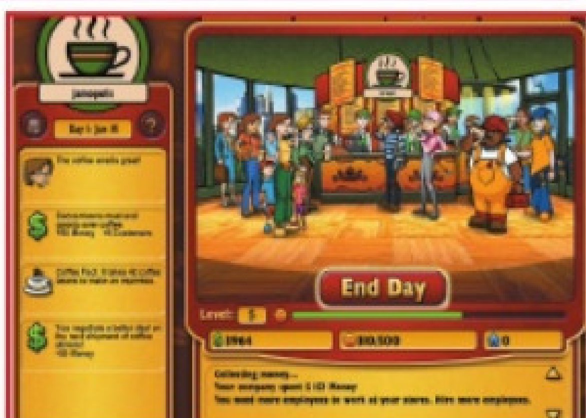
这是一款世界性的帝国建设策略模拟游戏——不过笔者认为，如果你最擅长战棋类游戏，那么最好还是继续开发该类游戏好了……



游戏名称 咖啡大亨2006 Coffee Tycoon 2006

类型：模拟经营
制作／发行：Anarchy Enterprises
上市日期：2006年9月16日
推荐度：80

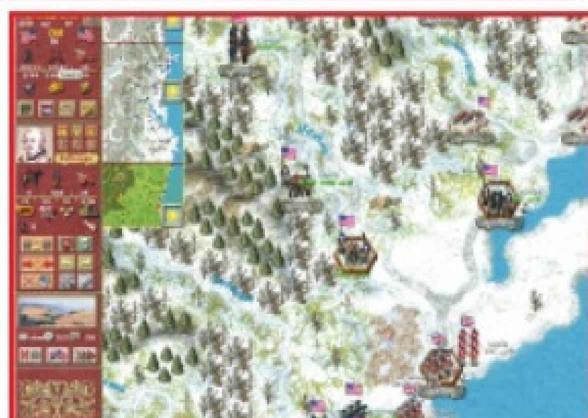
这次你需要以“星巴克”为自己的奋斗目标了。从栽种咖啡、建设商店到设计菜单、管理运营等一系列运作都需你亲力亲为。



游戏名称 为自由而战 For Liberty

类型：回合策略
制作／发行：Hussar Games
上市日期：2006年9月12日
推荐度：75

游戏提供了2个历史上的著名战役——美国革命战争和欧洲的匈牙利独立战争，玩家将为了获取自由而努力奋战。



游戏名称 模拟人生2——美满生活 The Sims 2：Glamour Life

类型：模拟
制作／发行：Electronic Arts
上市日期：2006年9月3日
推荐度：85



你理想中最为美满的生活条件是什么？豪华家具、时尚衣物、奢侈的装饰品？这些你在现实生活中无法得到的东东，统统可让本作来帮你实现。资料片全新推出了包括闪光亮片长礼服、长毛绒组合沙发、丝质睡衣裤等物品在内的60余种新物品，让你的模拟市民们过上超高品质的生活。

游戏名称 美国的诞生 Birth of America

类型：回合制战略
制作／发行：Ageod
上市日期：2006年9月3日
推荐度：80

本作以美国独立之前的法国与法属印第安殖民地的战争和美国独立战争为构架，玩家将成为两场战役的主要参战者。游戏将整个历史战争划分为10个情节，玩家可随意选择不同的剧情。而且，在游戏中，玩家不仅会在陆地上进行战斗，海上也将会是你进行血战的场所。本作的作战单位非常丰富，共有超过90个不同单位的模型，而且不同的战斗单位还有防御的力量、士气、经验、先进速度等设定。



上市游戏热报

游戏名称 狂野西部 Call of Juarez

类型：第一人称射击　制作／发行：Techland
上市日期：2006年9月3日　推荐度：80



西部牛仔风格的游戏总是拥有众多的拥趸。本作的画面表现相当出众：玩家可以看到真实的3D画面效果，纹理制作十分细腻，可看到人物脸部表情的变化。游戏提供了18种以上的武器。令笔者印象深刻的是，玩家扮演的人物可以携带圣经。如果遇到敌人攻击，你甚至可用圣经来进行抵抗——圣经的威力很大，可以降低敌人的士气。

游戏名称 海盗时代——加勒比传说 Age of Pirates：Caribbean Tales



类型：即时策略　制作／发行：Akella
上市日期：2006年9月4日　推荐度：90



趁《加勒比海盗Ⅱ》的热播之际，发行商也同步推出了海盗新作。在这个全新的故事中，玩家将会对主角的家庭有进一步的了解。和《席德·梅尔的海盗》相比，本作在海上的航行将会更加自由，不会受到任何限制。“海盗”并不意味着屠杀和无脑，所以解决问题不能只靠蛮力。游戏中，玩家共有6艘舰船，大约12名船长。本作允许最多16人同时在线，可在死亡竞赛模式、团队死亡竞赛模式、夺堡模式中选择其一。

游戏名称 职业高尔夫——世界巡回赛07 ProStroke Golf：World Tour 07

类型：体育　制作／发行：Gusto Games
上市日期：2006年9月5日　推荐度：82



游戏中，玩家将会与英国等国的著名高尔夫选手一决高下。你在游戏中见到的所有选手资料均来自于真实数据。本作中共包含12支球队，其中9支是真实的，另外3支则是虚构的。游戏场景庞大，自然环境极为逼真，相信喜爱此类游戏的玩家不会错过。

游戏名称 战略指令2——闪电战 Strategic Command 2：Blitzkrieg

类型：战略　制作／发行：Fury Software
上市日期：2006年9月13日　推荐度：80

游戏中出现了如突袭波兰、斯大林格勒保卫战以及诺曼底登陆等六大关键性战役和5个小型战役。玩家可从30多个不同的国家中选择其一。战术单元也十分丰富，共计16种，包括伞兵、工兵、游击队等。通过编辑器玩家可以拥有非常强大的军事力量，也可打造出一幅极具个性化的地图。



游戏名称 乐高星球大战2——原创三部曲 Lego Star Wars 2：The Original Trilogy



类型：动作　制作／发行：Traveller's Tales
上市日期：2006年9月15日　推荐度：90



基本上，笔者身边每个看到该游戏的人都决定要拿来试玩一下。暂且忽略游戏情节的魅力，单是看到乐高造型的人物就让人忍不住想要带着他们展开冒险了。本作中提供了50多个可爱的任务角色，并且还可根据玩家的喜好来进行个性化改造。新角色除了外貌上突出的特点外，还具有很多特殊攻击技能。

游戏名称 战争的真相 Faces of War

类型：策略　制作／发行：Best Way
上市日期：2006年9月16日　推荐度：80



本作其实是《战士——二战英雄》的续作。游戏中将真正再现诺曼底登陆、凸出部战役以及柏林战役等二战期间的重大经典战役。本作与同类游戏最大的区别是，游戏中玩家除了指挥战友前进攻击等行动外，还需随时检测队友的士气值，以免他们在战斗的关键时刻因为恐惧而临阵脱逃，造成不必要的损失。



足球，游戏以及其他

写在PES6发售之前

■北京 司马裤腿

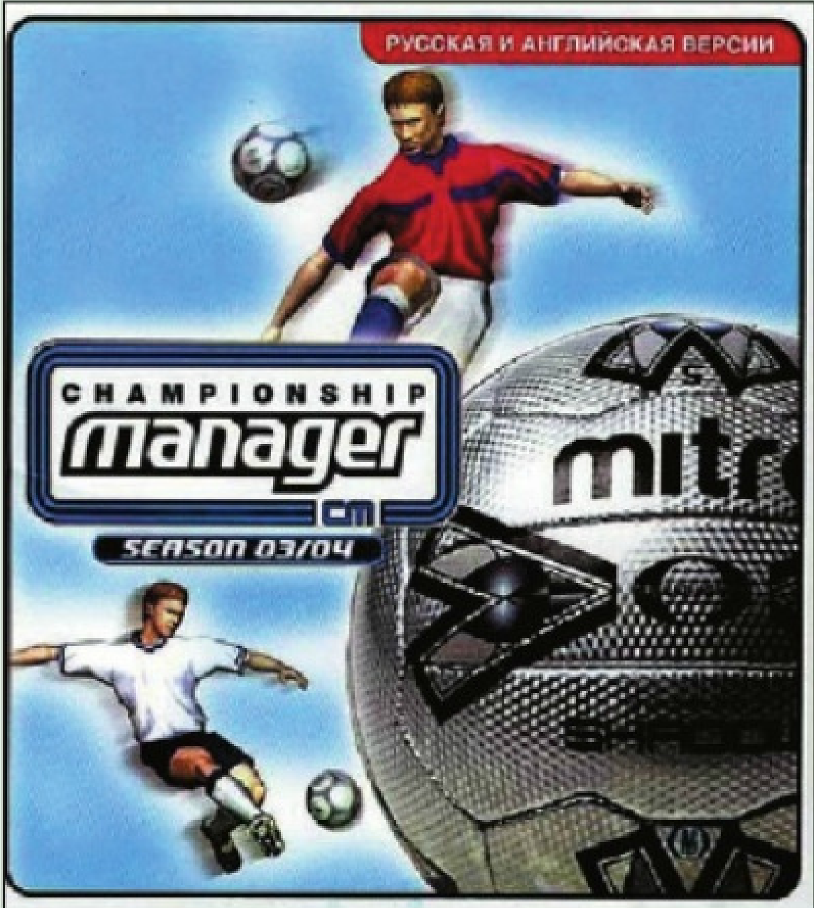
一直以来，我都希望能为足球写一点东西。这个纯粹的、迷人的、伟大的运动在我们的生活中占据着相当的地位，也许是周六的晚上，或者是周日，它每周都固定迫害着你业已养成的生活规律，有的时候甚至连续一个月使你夜不能寐。它带给我们快乐、耐人寻味的故事和美好的感觉，它也许不是不可或缺的，不过这没关系，每时每刻，在我们周围，它都驱使着人们作出一些改变，男人正在和女人争抢电视，酒吧里的英国球迷朝天空竖起的手指，还有……亨利对所有阿森纳拥趸说，他会在这里战斗到永远。这就是足球。

可能是出于某种程度的相似，沉迷足球的我们这代对游戏也怀有同样的感情。游戏带给我们欢乐，当你投入到其中时，甚至可能分不清夜晚和白天。游戏使我们作出改变，它教会你逃学、熬夜、玩物丧志，也教会你知识、原则，甚至一个正确的价值观。它像足球一样，存在于你的生活中，它并不是你生活的必需品，不过作为生活的组成部分，它却能给你带来更多的乐趣和色彩。

足球和游戏，当它们有机地融合在一起时，我无法形容这是一个多么美妙的艺术品。坐在电脑前，用一种你所喜欢的方式去了解和挖掘你感兴趣的事物，这简直是最奢侈的享受。这种感觉，我想并不是别的什么轻易可以取代的。

Part1 伟大的足球游戏

当提起足球游戏的时候，我们首先面临着一个怎么玩的问题。换句话说，足球作为游戏的母体而存在时，能够提供什么样的虚拟空间供玩家去创造呢？一个竞技玩家，他首先会想到《实况足球》，而一个经营类玩家，他会想到《冠军足球经理》。我想这也是目前足球游戏里两个最大的分支了，它们极具代表性地诠释了两种全然不同的游戏形式，一个主题下两种极具特色的游戏感受，听起来确实很有意思，那么不如来更具体地了解一下二者的区别与相似之处。《实况足球》是一款十分典型的竞技类游戏，它强调了游戏的即时操作性和动态性。与所有的即时动作游戏一样，它为玩家提供了一个基础平台，包括球队、球员能力以及千变万化的阵形和战术选择，玩家需要做的就是操作自己的球员在比赛中战胜对方。当然，这一切听起来很简单，但实际玩起来并不容易，《实况足球》发展到目前的第10代，从基础操作到平衡性设计上都趋于成熟，虽然名为即时动作游戏，但仅仅拥有良好的操作并不能使你轻松获得胜利，它同时也强调了对球员能力的理解以及对战术和球队配合的应用。简单地说，你还需要“理解”足球。我想KONAMI更希望在这款游戏中体现出技术与意识各占一半的平衡性来，在多次对游戏进行调整后，足球比赛中各种能力的应用体现得更为直观和合理，在以前那种强调速度和个人能力的时代中，一个非洲猛人边路带球从中场直奔对方球门的战术曾为玩家津津乐道，而现在这并不可能发生，速度不再成为胜利的主心骨，对中场的控制力和致命的传球配合变得更为重要。球队需要像一个整体去踢球，需要用一个适应能力特点的战术去踢球，这样才能保证每一次胜利。在足球的即时对抗感上，我想



CM03/04是一个分水岭

没有什么游戏可以媲美《实况足球》，也许很早以前有一些与之相



似的足球游戏，不过它们中的一部分被时间淘汰了，另一些则顺应发展，被迫“实况化”了的同时也在努力保持自己的一点特色，比如FIFA系列，虽然它以每年一部的速度稳定发展着，但毫无疑问，从这个系列最终选择加入了力量条的设计，继而放弃了华丽又可笑的过人技巧时，它就已经被“实况”系列牢牢踩在脚下了。当我进入《实况足球》，并且选择自己喜爱的球队时，不管我的对手是电脑、同学或者比赛的选手，我总是充满着对胜利的渴望。“像个男人去战斗”——每一个《实况》玩家都会对自己这样说，这就是它的魅力。

而《冠军足球经理》则是另外一种体验。在这里，没有硝烟四起战争一样的对抗，也没有伟大的个人操作与精彩的比赛瞬间。如果说《实况足球》是在以球员的视角来观察足球的话，那么《冠军足球经理》就是一个教练眼中的足球，在这个关于足球的定义里，显然不仅仅是射门和过人，它还包括钱、球队建设以及对俱乐部的忠诚和荣誉感。在我玩这款游戏的时候，最让我着迷的是当我捧起冠军奖杯时，系统生成的那几句信息：“你为俱乐部带来荣誉，球迷和管理层感谢你对球队所作出的努力。曼城的支持者们意识到，即使拥有再多的球星，也换不来一座冠军奖杯。而拥有你，是俱乐部成功的关键。”这是我在带领曼城第二年取得联赛冠军时候得到的评价，也正是这些评价，支撑我继续了10年的曼城执教生涯，把它从一个英超的小俱乐部带成了世界FIFA排名第一的豪门。在《冠军足球经理》中，你可以体验到一个教练所有的工作与感受，买卖球员，设计自己的阵形和战术，训练那些有潜力的年轻人，为俱乐部的经济能力和战斗能力打拼，扩建体育场，或者对曼联那个叫弗格森的老头出言不逊。只要你可以想到的，你都可以去做。我很愿意把《实况足球》看成对足球的狭义诠释，而把《冠军足球经理》看成对足球的广义诠释。前者将足球最大的魅力——对抗表现得淋漓尽致，而后者则更像一本关于足球的历史百科全书，它记录着那个王国的点点滴滴，你在翻阅它的同时，也在见证它的现在，书写它的未来。相比起来，我想我更喜欢《冠军足球经理》，它是那种更加纯粹的关于足球的游戏，你不可能用自己的力量去控制一场比赛，因为每一场比赛的结果都是未知的，你所能做的应该仅仅是影响它朝好的方向发展。《实况足球》更像是考验谁对比赛更具有控制力，用技术、操作、意识甚至一些小无赖的招数去获得胜利。可以被外在因素决定的足球不是纯粹的足球，这是我固执的信念。在《冠军足球经理》里，你可以买到世界上最好的球星，可以安排你认为最合理的战术，可以给他们提供最佳的训练方案，让每个人斗志昂扬，体力充沛。但即便如此，你仍然有可能输掉比赛，也许是一场普通的联赛，也许是欧洲冠军杯的最终决战。我除了不得已停止游戏时进行存盘外，从来不会使用S/L的方法去左右一场比赛的结果，足球就是这样，输了就输了，真实而且残酷。你如果不想输，那么就从头开始，所以我一个赛季一个赛季地坚持着，直到最后把所有的荣誉都收入囊中。当你忽然发现除了点击“继续游戏”让时间接着前进外竟然无事可做时，也许已经过去了10个赛季，甚至20个赛季，那么这个时候，你可以重新开始了。去挑战一个更小的俱乐部吧，比如曾经辉煌但现在已经没落的利兹联或者那不勒斯。

我曾经认真地想过，是什么因素使得《实况足球》和《冠军足球经理》如此受欢迎呢？是什么让他们坚持了10代或者4代而最终做成了一个知名的系列游戏呢？我认为首先应该是真实性。有人评价说，《实况足球》比FIFA更成功，原因是《实况足球》更贴近真实，我赞同这个看法。这种对真实性的还原在游戏里体现得一丝不苟，无论是《实况足球》中动态的球员动作、跑位，裁判的判罚，还是静态的球员能力设定，还是《冠军足球经理》堪称史诗般的数据库资料收集，都做到了对现实的映射效果。它们的真实为玩家提供了一个十分逼真的平台，使得那种置身处地的感觉更为强烈。当然，做到这种真实并不容易。《实况足球》每一代都在不遗余力地完善自己，球员数值算法从以前的20提高到了现在更具设计弹性的100。《冠军足球经理》在每个国家、每个联赛都有专门的志愿观察员，为这款游戏的数据库提供真实和及时的球员、球队、联赛资料，虽然球员能力的算法仍然是20，但是



CM系列的比赛界面尽管简单，却已足够

隐藏能力值的引入也使得每个球员都具有与之相符的鲜明特色，甚至有过一种“在这款游戏里没有最好的前锋，只有最合适的前锋”的说法。正是这种真实，让游戏进行中具有了更多的可能性，也有了更多的代入感。

Part2 两个游戏系列的历史

在每一个喜欢足球竞技游戏玩家的心中，《实况足球》的地位都是不可取代的。这款堪称伟大的系列之作已经发布到了第10代，在过去漫长的探索与成长中，《实况足球》秉承了精品游戏系列一贯的风格，在有条不紊地进步和成熟着。遗憾的是，我并没有接触过最早的几部《实况足球》，当我为这个系列而赞叹时，它已经发布到了第4代。足球游戏尤其是竞技类的足球游戏并不存在怀旧之风，随着技术和设计的提升，每一代《实况足球》都要比前一代更好玩，而一年两次的转会期也让每一个版本都带来一股清新之风。在我的印象中，4代的特点是这样的：在游戏中，共有3个（或许是4个）“非人类”球员，这个“非人类”的意思是即便你不会玩，使用他们也可以让你场面上虎虎生威。这几名球员的特点都是速度达到了惊人的19（游戏中20是满值，而19是可达到的最高值，19和18的区别是同时启动的话18只能在后面吃土喝风），包括英格兰的欧文、巴西的卡洛斯、克罗地亚的雅尔尼以及尼日利亚的巴班吉达。而“实况4”的打法是这样的，当前锋背身拿球后，你就默认倚住后卫，在此时你即便面对的是斯塔姆那种塔状生物也没事儿，总之就会倚住，随后你要做的就是转身后开始直线加速，19速度的“非人类”通过加速很容易就可以摆脱整条防线，剩下要做的就是内切后挑射了。由于人物动作简单，并没有拿球后的调整缓冲，所以“实况4”是我玩的所有实况系列中比赛节奏最快的，它几乎不需要中场的过渡，中场的职责只是把对方将要拿球的前锋放倒。至于进攻，你的两条边路足够让对手手忙脚乱了。显然，这种设计是不符合真实足球风格的。在现代足球中，越来越强调中场的控制力和三条线的压迫性，而犀利的进攻往往是主动方通过改变比赛节奏发起的，一味高节奏地比赛只会增加失误率。“实况4”之后的版本也逐渐注意



小罗算是实况最新作的“非人类”球员吗？



CM的最新作



到了这一点，当这个系列发展到“实况7”时，可以说达到了另一个高峰。尽管现在已经推出了第10代，但“实况7”仍然是最具对抗价值的一代实况。它在强调了中场控制力的同时，也对比赛节奏进行了有效的改造。速度在游戏中不再具有那么举足轻重的作用，但它仍是最为关键的属性之一，传球、身高、射门能力对比赛的影响力被显著提高了，中场的控制不再是个人的盘带和组织，它需要一条线整体运作起来，而边路进攻仍然犀利，但是如果没有中场的支持，两翼的局面很难打开。这一代的比赛节奏虽然接近现实，但仍然要快一些，值得一提的是，在这一代中阿森纳几乎是难以战胜的，亨利对于“实况7”的后卫而言简直是魔鬼一样的存在，阿森纳的整体速度也非常适合“实况7”的进攻节奏，无论进攻还是防守都是如此，也许这也是我推崇这一版本的原因之一。当“实况8”推出时，玩家对它的反映褒贬不一。有人认为“实况8”更接近于真实足球的节奏，而另一些人则指责它的比赛节奏过于缓慢，球员控球的动作也太拖沓了。确实，“实况”系列在逐步发展的过程中就像一辆不停变换档位的汽车，它让速度一点一点地放缓，增加了中场缠斗的时间，从而使比赛更具悬念。《实况足球》在球员能力的设计上有着自己的一套评分原则，并且有趣的是，这套评分原则与《冠军足球经理》的方案恰恰背道而驰。“实况”在为球员设计能力时更看重球员的知名度，比如亨利，他几年来一直是世界上最具威力的前锋，游戏中也是如此。而在一些新星的能力设计上实况显得有些“反应迟钝”，最好的例子就是法布雷加斯，他在“实况7”中的能力值简直惨不忍睹，而在“实况9”中，仍然不见多少提高。但是老如菲戈、齐达内之众却依然坚挺如昔，十分迎合怀旧口味重的足球玩家。

在我看来，《冠军足球经理》已经超出了一个单纯的足球游戏的概念，它的数据库简直可以称作是一件艺术品，这件艺术品的伟大之处在于，它曾经发掘过无数现在知名的球星，甚至比豪门的世界级球探还要早的发现他们，早期的罗纳尔多，后来的罗纳尔迪尼奥，现在的帕奇尼，以及未来的安德森，这款游戏仅仅

凭着散布在全世界各地的志愿者收集来的资料，就带给人们一次又一次的提前惊喜。也许CM一开始并不那么有名，以至于他最早的发现并不被人们津津乐道，但是CM4、CM03/04的发布好像一个分水岭，这两部作品证明了这款游戏的价值。现在，无论是足球的平媒、网媒甚至电视足球评论员都注意到了《冠军足球经理》的前瞻性，他们在介绍一个新星的时候，都不忘加上一句“他在一款名为《冠军足球经理》的游戏中被玩家称为妖人”。据我所知，黄健翔也是一个CM玩家（现在或许应该是FM），尽管我不喜欢这个人的足球评论，但我认为他与世界知名俱乐部的球探一样在对待这个新生事物的态度上都极具预见性。即便是对于一个骨



灰级玩家而言，《冠军足球经理》的复杂度都是让人难以适应的。他的三大属性树包含着超过30种单体属性，身体、技术、精神三大属性树外，还有球员的习惯、品质、性格、习惯位置等等，对普通玩家而言，这款游戏的入门级别显然有些高了，而那些令人眼花缭乱的属性值也使得不少人望而却步。我想这么评价它可能更为合适：它是一款必须踏实下来去玩的游戏。《冠军足球经理》发展到现在，一直以来就强调一种“没有球星，只有球员”的游戏性。



就是说，作为一个主教练，球星并不能决定一切，实况式的球星主宰比赛的现象也不可能有，在这里，只有战无不胜的球队，没有无所不能的球星。我觉得在对足球的理解上，《冠军足球经理》显然要比《实况足球》更为纯粹和广博。如果说《实况足球》还有一部分设计是为了迎合热爱竞技的玩家的话，那么《冠军足球经理》则完完全全是属于足球迷的游戏，对此，我可以毫不吝啬赞美之词。在这里，没有来自法国的盘球大师和英超的射手王，只有那些身体素质超强的非洲人、北欧人以及个个会远射的哥伦比亚炮手，这就是“球星游戏”和“足球游戏”之间的差别。



PE3进入PC领域后改变了PC足球游戏的历史

Part3 我们、足球、游戏

足球的历史是漫长的，而属于每一个球员的时代是短暂的。就如同人类的历史是漫长的，而属于我们的人生是短暂的。在我还不懂足球时，足球属于范·巴斯滕、属于荷兰三剑客。现在足球属于罗纳尔迪尼奥、属于亨利，未来属于谁呢？也许是鲁尼，或者梅西。有时候我认为这是一件很残忍的过程，一个球员的足球生命可能只有15年，而在人的一生中，将见证几代球星的老去与陨落。对我们而言，比如巴蒂斯图塔、博格坎普和罗比·基恩，当看到他们成为过去的时候，我不得不正视时间的流逝。在游戏刚刚开始进入我们生活时，一个资深的游戏编辑曾经说“啤酒、游戏、足球，这就是生活的全部”。这句话感动过许多人，他们有的在念大学，于是开始了自己的啤酒+游戏+足球的生活，有的在念高中，于是暗暗憧憬着如此生活，还有的在念初中，就把这种生活当作一个遥远的梦想。就是这种简单而纯粹的生活方式，代表了我们，指引了我们。有一种说法是，每一代都是在对上一代的颠覆中成长的，小时候我们被禁止踢足球，长大了被禁止玩游戏，权力和大众舆论都对毫无抵抗能力的孩子施加着压力，告诫你可以做什么，不要做什么。正是在这种压力下，我们坚持着自己喜爱的东西——足球，还有游戏。对我们而言，这不仅仅是兴趣和爱好，也成为了一种与同龄人交流的工具，一种独特的语言文化。这种对于足球和游戏的热爱也许永远都不会被上一代所理解，但是有什么关系呢？当齐达内离开足球场的时候，他同样也不被人理解，而难能可贵的是，他可以在最后都坚持住自己认为正确的决定，决不妥协，也不会退让。

足球和游戏，这也是我们应该坚持的东西，因为它对我们而言，已经是种不可取代的幸福了。P



昆汀的「英雄本色」评《落水狗》

■上海 善良的大灰狼

昆汀·塔伦蒂诺的名字，对于每一个身兼“影迷”身份的游戏玩家来说，都是如雷贯耳。《低俗小说》《杀死比尔》等电影的大获成功，让这位一向热衷于展示“暴力美学”的电影鬼才成为好莱坞最炙手可热的导演之一，当时下越来越多的游戏厂商把目光从原创开发转向热门电影改编移植时，《落水狗》也就因此问世了。

《落水狗》是昆汀·塔伦蒂诺的电影处女作，1992年在圣丹斯电影节上首映，虽然在影响力上不及日后大红大紫的《杀死比尔》，但昆汀独特的电影风格已经开始显现，影片中的暴力事件、黑帮人物、机智幽默的对话、70年代音乐以及巧妙的叙事结构，甚至于全部由男演员出演的阵容，无不给观众留下了深刻的印象。也正因此《落水狗》的游戏化反而走在了《杀死比尔》之前，但即使如此，以往基于热门电影改编游戏并不成功的案例，以及许多国内玩家对于昆汀·塔伦蒂诺和《落水狗》都还并不熟悉的现实，让人不禁疑惑：这款游戏能够成功吗？让我们去游戏中寻找答案吧！



按下Q键，可以残酷虐杀人质以恐吓对手

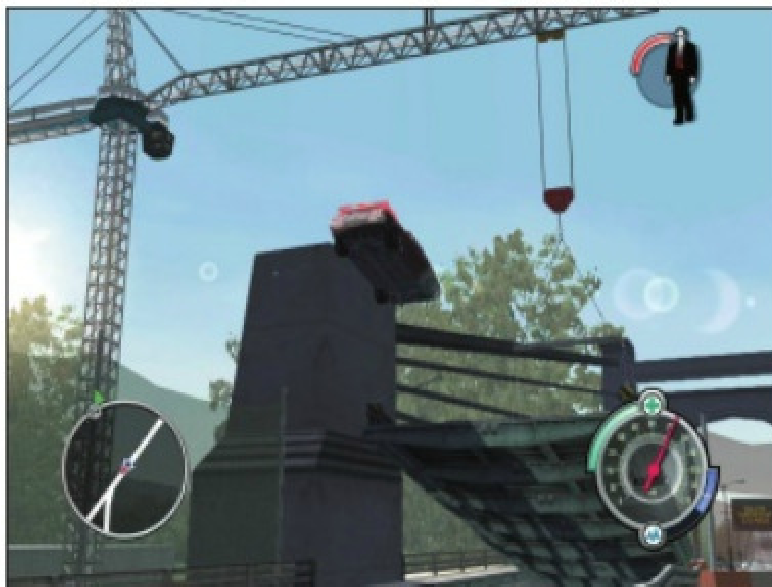
创新的对抗：挟持人质

随着暴力游戏的泛滥，开枪射击几乎成为了所有动作射击游戏的唯一玩法，但这显然不能够让时下越来越挑剔的玩家感到满意。于是有人想到了加入挟持人质的功能，使之成为玩家在开枪射击之外的另一种乐趣。但不幸的是，大部分游戏设计者显然没有充分评估人质所具有的价值，正如我们所见到的，玩家只是把人质作为抵挡子弹的盾牌，这些可怜的NPC在履行挡枪的义务之外毫无用途。而在《落水狗》中，情况发生了改变。

游戏中玩家用枪指住没有武器的NPC，可以命令他们移动、开锁或者对墙跪下。冲到任何NPC旁边都可以进行挟持，但被挟持人质的用途除了作为肉盾之外，更多来自于对警察的恐吓，只要玩家不被警察绕到身后或是受到攻击，那么有人质在手，没有警察敢主动开枪。但对于一个聪明的匪徒来说，这些还远远不够，殴打手上的人质，甚至于残忍地折磨他们，你会看见警察们不得不放下武器，听从你的指挥对墙跪下（现实中不可模仿！）。当然最终玩家还是需要通过开枪射击来闯关突围，但真实创新的挟持人质功能显然让游戏的玩法和乐趣发生了改变。以挟持手段为评分标准的关卡成绩系统更是强化了这种改变的达成，同样是对抗，但不一定要大开杀戒。

挑战的乐趣：AI进化

网络游戏的吸引人之处，莫过于人与人的对抗。但对单机游戏而言，要想达到足够的挑战乐趣，游戏AI表现无疑至关重要。尽管很多动作射击游戏都号称自己的AI表现出色，但《落水狗》却更胜一筹。在游戏中，警察会自行选择掩体，或是在队友掩护下展开包抄，以及投掷烟雾弹、闪光弹进行迷惑和突袭，但千万不要以为这只是电脑的固定程序编排，如果玩家与之展开对抗，警察马上会根据情况的不同进行重新选择。当你开枪射击时，不会看到有无畏的


可以媲美电影的特技镜头

警察向你冲来，相反他们会马上趴下寻找掩体，待你枪声停止后再重新还击，与此同时如果你想冲锋而不被警察袭击，那么最好的办法就是在他们可能躲藏的掩体周围扫射一通，这样在你枪声未停止之前，可以赢得几秒时间进行转移。

在《反恐精英》中，所有人都会注意自己的身后以防备偷袭，但在以往的大多数单机游戏中，除了正前方出现的敌人，我们从不用担心自己的身后。但《落水狗》并非如此，结合游戏场景路线的设定，当玩家与警察发生交火后，电脑会依据枪声、警报、玩家的位置进行支援，于是大家的身后从此不再安全。如果你发现自己一直中弹减血却找不到敌人时，不妨回头查看一下身后的情况。虽然背后偷袭并不是《落水狗》的专利，但在《落水狗》中的运用却足以令你的肾上腺激素分泌加快、手心流汗，而这才是动作射击的刺激与快感所在。



复刻电影的剧情过场动画

特色的发扬：子弹时间

《黑客帝国》电影对游戏产业最深远的影响，相信莫过于子弹时间特效的发明。自《英雄本色》首度在游戏中加入子弹时间概念以来，这个特效似乎已成为了动作射击游戏的必选要素之一。《落水狗》也加入了类似的设计，但唯一不同的是，游戏中的子弹时间不仅在击倒敌人时效果非凡，在挟持人质和驾驶汽车中也表现出色。前者可以让玩家以更残暴的手段折磨人质，如果说之前对人质的挟持和殴打仅是恐吓警察不要射击，那么前者加入子弹时间特效的残暴折磨则足以让所有眼前的敌人全部丢掉武器跪地投降；后者则可以令玩家的汽车直接变为公路毁灭者以最高速度撞毁道路上一切平民车辆。子弹时间现在听起来似乎已经是一个过时的噱头，但看过它在《落水狗》中的表现，你一定会惊讶地说，想不到子弹时间还有此等妙用！



公路飚车大战使得电影剧情简短的问题在游戏改编中得到巧妙化解

真实的重现：现实武器的还原

《落水狗》中的玩家并不是一座移动的军火库，因此只可以装备一套短枪和一杆长枪。基于电影改编的原因，游戏中所出现的武器也并不多样，枪械型号更全部取自现实武器，包括沙漠之鹰、PSG1、MP5等在内不超过6种，补充弹药需要杀死敌人后从其武器中获得，与《英雄本色》相似。这样来看选择太过单一，难免让人担心射击乐趣的缺乏，但实际体验之后，却会发现之前的担心纯属多余。游戏武器虽少，但秉承真实的还原特性，平衡度和攻击力完全接近于现实，因此作为通关手段的枪战过程反倒成为游戏中最为出彩的部分，笔者本已通关2遍，但闲暇之时仍忍不住要进入游戏去重温关卡，与警察来场刺激的枪战，其中乐趣实在非亲身体验不能感知！


残虐手段剪掉手指，这样的设计有些过于暴力

补遗解惑：电影剧情之外的补充

《落水狗》并不是一款需要耗时许久才能艰苦通关的游戏，15个关卡加上动作射击关卡与驾驶关卡的穿插，不经意之间游戏已然通关，颇符合时下快餐游戏文化的风格。不过即使如此，《落水狗》对电影剧情的处理依然带来了不小的难题。电影中交待的只是一件普通的银行劫案，单一的场景，6名主角之外就是大段的对话和枪战，如此照搬改编为游戏，根本无法组织起充足的关卡。于是在游戏中所出现的包括Blue先生的命运、Marvin的绑票、Pink找回自己的珠宝、White护送Orange回到仓库、Brown在抢劫后出逃经历等大半皆为虚构，也正是这些虚构的补充剧情，让大部分没看过《落水狗》的国内玩家能够思路清晰地一路玩下去。虽然从电影改编角度而言，虚构剧情难免要背上改变原著面貌的嫌疑，但对《落水狗》而言，恰是这种虚构让人在游戏之后有了找来同名电影一看的兴趣。

在出色的游戏系统之外，《落水狗》在画面上的表现则完全出人意料地逊色，虽然尚在接受范围之内，但其实可以表现得更好。由于游戏人物和场景使用的多边形数量较少，加之车辆模型较为粗糙，游戏纹理和材质质量低下，可以说本作相比其他电影改编游戏最大的败笔，相信莫过于画面。但幸好在画面之外的其他部分，《落水狗》足以令喜爱动作射击游戏的玩家印象深刻。它绝对是一款值得一试的游戏，不要错过！

精品　总评 8.2

大众软件游戏分级 POPSOFT 指导级

	借助简单但丰富的动作射击元素，昆汀·塔伦蒂诺的《落水狗》成功地在游戏上复活了
	极其普通的游戏画面、低质的纹理和材质几乎让人错以为这只是一款过时的小品游戏
制作	Volatile Games
发行	Eidos Interactive
载体	DVD×1
类型	动作射击
语言	英文/中文
环境	Windows 2000/XP

文化、包容性：7.0　上手精通：8.5　画面：7.5　音效：8.0　创新：8.0　剧情：8.5



狂野西部

Call of Juarez

■辽宁 枫红一刀流 本刊特约作者

这是由波兰一家公司制作的动作冒险游戏，很多前瞻都将它归于《荒野大镖客》之类的枪战游戏，其实不然，游戏中的动作和冒险成分占有很大的比例，战斗有多样的方式，枪战只是一小部分。游戏的背景设定在大垦荒时代的美国西部，剧情由比利和雷牧师两位主角交互展开，一位是谋杀血案的嫌犯，一位是主张正义的牧师，两条线有平行有交叉，书写出曲折离奇的恩仇录。

比利的技能以攀爬跳跃和潜行为主，借助灵巧的身手躲避敌人，很少与对手正面冲突。绳索是他的重要道具，用来缠住树干来攀爬和远程跳跃。手枪少用，后期会得到弓箭，伤害和精确度都甚于手枪，弓箭的缺点是反应不够敏捷。雷牧师的武器是双枪，主要以武力征服敌人，在后期还会拿到步枪，有狙击步枪、双筒猎枪等很多种，各有不同的精确度和杀伤力。他的另一项技能是踢门，不太坚厚的房门都能踢开。

游戏中还会遇到一些Boss，拔枪决斗颇具骑士精神，两人站立不动同时拔枪，看谁先将对手射倒。另一种决斗方式是拳头搏斗，这种野蛮的肉搏方式，需要较强的反应力和攻击技巧。

有关遗失宝藏的传说，自科尔特斯时代便口耳相传。据说当时西班牙将阿芝台克的国王从首都俘虏并勒索了大量财宝，这批财宝被阿芝台克的太阳神下了诅咒，凡是拥有它的人都会遭到狂暴和毁灭的厄运。后来这批财宝销声匿迹，人们确信它埋藏在华莱兹城堡附近的某个地方。

注：科尔特斯（Hernando Cortez）——西班牙的征服者，16世纪将可可豆带到欧洲。

精品 总评8.2 大众软件游戏评分 POPSOFT

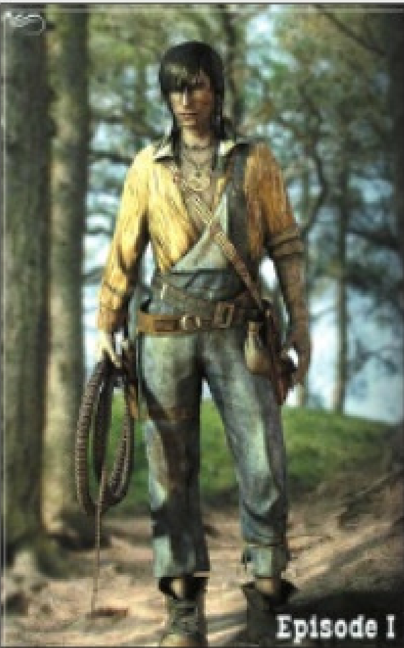
制作	Techland
发行	Ubi Soft Entertainment
载体	CD×2
类型	动作冒险
语言	英文
环境	Windows 2000/XP

文化、包容性：8.0　上手精通：8.0　画面：8.5　音效：8.0　创新：7.5　剧情：8.5

配置要求
CPU：Pentium 4 2.4GHz
内存：512MB
显卡：128MB以上
硬盘：2GB

第1幕 重归故里

比利的故事



我叫比利，名字中没有姓氏。我从小和妈妈一起生活，对父亲的事情一无所知。从墨西哥搬到希望镇，妈妈和镇长托马斯结了婚，这个混蛋继父每天至少要修理我一顿，声称要教我如何成为一名男子汉，其实只是教会我如何挨揍而已。两年前，我离开了这个令人绝望的小镇，前去寻找传说中的财宝，但现实是残酷的，这段时间除了认识一个女孩，我一无所获，宝藏成了一个破灭的幻想。两年后我再次回到小镇，带着饥饿和干瘪的口袋。

在镇上要小心几个人，一个是总责怪我的母亲，她叫玛丽莎；一个是提姆——这里的治安官，总是把我想象成制造混乱的分子，尽管事实并非如此；还有克莱德，镇上豪华酒吧的老板，低劣卑鄙的家伙，拥有大量的枪手和保镖；最后是继父的弟弟，总是抱着圣经的雷牧师，道貌岸然的家伙。


在铁匠铺外的马槽边拾到一根绳索

不料在桥上遇到了提姆，手中的枪被他夺了去，得想办法找支枪才行。来到街道，人们总是问我是否找到宝藏了，我只能尴尬

操作键位

W/S/A/D：前/后/左/右		Q/E：左/右倾身
CapsLock：跑步		Shift：行走
Ctrl：下蹲	空格：跳跃	C：踢门
X：瞄准	Z：速射	F：动作
R：填弹	1~6：武器	0：空手
O：任务目标	L：对话	F5：快速存档
F8：快速读档		

地傻笑着。在街道上有一群穿灰色风衣的西班牙人在交头接耳，神色诡异。往前望到酒吧阳台上的苏琪，她是克莱德的情妇，记得她总是将一把枪放到抽屉里。于是我由窗户爬入房间，趁苏琪离开时从抽屉里偷到手枪，只是没有子弹。在和苏琪亲热时，克莱德冲了进来，我只好由窗户逃出去避开这个瘟神。躲开巡逻的枪手来到镇外，发现桥头也有枪手把守，于是来到疯子弗兰克的住处。趁弗兰克在屋外徘徊，我潜入屋里偷到他收藏的子弹，不想这家伙端着猎枪冲进来，我连忙由窗户跳了出去。来到母亲玛丽莎的农场外，这里曾是我不久前生活过的家，妈妈此刻一定在做饭，我似乎已闻到甜点和焖鱼的香味。此时突然听到农场里传来母亲的惨叫，一个男人喊道："托马斯！龟儿子，看我怎样收拾你！"



来到疯子弗兰克的小屋，希望能找到点弹药

比利的流程

开始位于山里的狭道，跳过水潭（空格）到石崖边，利用崖边的石坡滑下去，途中减速（S），否则会摔伤。到琼斯的农场外，躲到树后等他转身修理栅栏，蹲伏（Ctrl）溜进去绕到谷仓右侧，将木箱搬至墙角（F）爬上谷仓顶，从箱子里拿到手枪和子弹，填装子弹（R）跳回院子里，这回琼斯老实了，站到木桶处瞄准（X），将箱子上的瓶子全部射碎。由农场东边的栅栏穿出去，沿小路朝东北走，射杀途中的一只野狼。

在木桥碰到治安官提姆，扔掉手枪（2+Backspace），到镇里与酒吧阳台的苏琪对话，跑到铁匠铺旁拾到一根绳索，跳上箱子用绳索（5）缠住窗户上方的木楔（鼠标右键，绳索可用鼠标左右键来收放）。沿绳索爬入窗户，等苏琪出去后在床左的抽屉拿到手枪，触发剧情后由窗户跳出去。镇上的枪手处于警备状态，不要从广场穿行，往右跑到屋后由小道朝北跑到尽头，沿左边胡同跑到街道观察3名枪手，背对时越过街道抄到对面屋后，爬箱子由胡同的窗户跳到楼里的走廊，从走廊尽头的门出去，避开枪手往右转，爬箱子越过栅栏跑入一间仓库。仓库底层是一根桡板，用木箱压住一端跳上去，爬梯子到顶层由缺口到屋顶。跳到相邻的屋顶，抛出绳子缠住树枝滑落到镇外的河岸，沿屋后朝东走，爬入栅栏躲到草丛后，等解手的两个家伙离开，穿过街道离开小镇。

前方的桥头有3名枪手守卫，看来此路不通，由右侧山坡爬过去来到弗兰克的家，潜进屋里从箱子上拿到子弹，快速由窗户逃出去。沿河岸往西北走，用绳子荡到对岸，跑不远便是农场了。

第2幕 农场血案

雷牧师的故事



主啊！今天是安息日，我在空荡的教堂里向您祈祷，我需要怎样做才能被镇上的人们信任？主啊，给我勇气和力量，引导这些罪人走上光明之路。昨天梦魇中魔鬼出现，您想告诉我什么？镇上的人民慢慢走向邪恶，就像我的过去，被撒旦的阴影拥抱。

我是雷牧师，这天正在教堂里劝说人们远离肉欲，镇民似乎对我不太



农场里兄嫂躺在血泊中，比利的身影出现在附近



仓库里燃起大火，要先找水桶将它扑灭



追到崖边看到比利砍断了吊桥

信服，时不时地揭我以前不堪忍受的伤疤。是的，以前我曾杀过人，杀过我最亲近的朋友，我用了20年的时间来忏悔。

一名女子慌张地跑进教堂，说我哥哥的农场出事了，我连忙赶到农场，看到惨烈的一幕——哥哥和嫂子躺在血泊中，一道身影晃了过去，是那个混蛋侄子比利。在我的怒斥中，比利老鼠般地钻到了屋里。一直追到镇外山谷的悬崖边，发现比利砍断了吊桥，狡兔般地闪躲在岩石间，几个起落不见了踪影。我带着伤悲的心情回到哥哥的农场，发现几名强盗正在里面搜索着什么，怒不可遏地冲过去训斥他们，但他们无动于衷，只好诉诸武力，好多年不用的老拳再发神威。

20年来，我追随光明的主，安抚不平的魂灵，日复一日谨慎度日。可是为什么，我再次举起了屠刀？主啊，你为何抛弃了我？你倒底想要我

怎样？

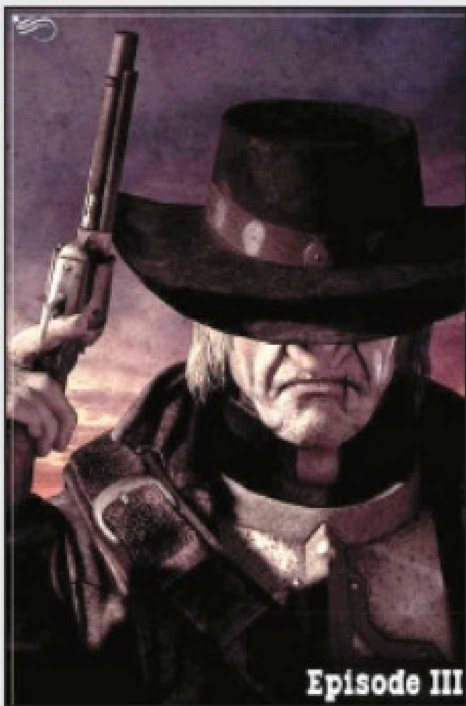
雷牧师的流程

主角切换为雷牧师，由教堂走上讲坛拿起圣经，等村人报信后离开教堂，过桥跑到托马斯的农场抓捕疑凶比利，接下来的行动有时间限制——先冲到前面的木屋前，用脚踢开木门（C），将里面的木架推开，再开门到屋后。发现比利又跑到仓库里，由竖梯爬到顶层发现火堆，在附近找水桶将火浇灭。来到外面的山谷，追去发现比利跑过独木桥，往前推开阻路的石块，跑到悬崖吊桥处。

回到农场与强盗搏斗，基本用3招：左直拳（鼠标左键）、右钩拳（鼠标右键）和左上钩拳（鼠标左键+右键+左键），配合前后移动来出拳，将3名强盗打倒，关卡结束。

第3幕 再举屠刀

雷牧师的故事



我用了20年的时间向豺狼和鬣狗讲经布道，但有的人仍然堕落迷途。有的人刚出生便成为负担，受人尊敬的哥哥便死在这种人的手上，有机会我会亲手杀死他。

在教堂的小屋打开尘封已久的箱子，从里面拿起阔别20年的双枪，出门遇到治安官提姆，他说道："牧师，我不允许你带枪走出教堂，凡事


提姆阻止我携枪出门，结果被强盗一顿乱枪打死


在小镇街道上与强盗们展开枪战


杀入监狱发现大火迅速蔓延过来

要依法而为。"我说："我就代表着上帝的至上法律！"提姆上前要夺我的枪，这时人群中有人开枪，提姆倒在了血泊中，围观的人们一哄而散。我知道开枪的人是克莱德的手下，早就知道他网罗人手干的不是好事。来到镇上射杀几名枪手，听说提姆的妻子被捉住，于是赶到一幢楼里救出她，得知那些枪手其实是打劫的强盗，他们正准备劫狱，从她手中拿到监牢钥匙。跳回街道杀奔监狱，强盗将门炸开冲了进去，杀进屋子听到克莱德的嘶喊，外面的人将大门锁上并放起大火，火势迅速在屋里蔓延。我连忙跑上楼梯，由屋子的天窗逃出去。穿过街道杀至广场，克莱德由酒吧里走出来，声称早料到会有对决的这一天，我和他本就是硬币的两面，不可同戴天日。在枪杀屋顶的强盗后，用油灯将马车引燃，大火很快将整间酒吧吞噬，最终克莱德提出要与我进行枪战，他在我的枪口下倒地不起。

他终于受到上帝的惩罚，而我就是上帝的审判官和刽子手，比利小子，你等着我吧！

雷牧师的流程

打开教堂的箱子拿到双枪，出门后提姆被杀，追到镇上街道与强盗展开枪战，分别用鼠标左右键控制双枪开火，先清掉街上的5名强盗，由街北的胡同穿到屋后射杀楼梯上的强盗，将箱子搬至茅房旁跳上去，走木板到楼梯进楼。踢门到阳台，注意有2名强盗，一名在东侧阳台上，另一名在下方街道上。跑到东边相邻阳台，听到屋里传来女人的尖叫，将左手的枪收到枪套，由窗户侧身（E）射杀里面的2名强盗救出妇女，对话后由窗户跳回阳台，再落身到街道找掩体藏身，射杀5名强盗后来到监狱前，先清理外面的3个，跑到门旁，侧身由窗和门射杀屋里的4个。进屋后大火燃起，上楼梯开门进房间，将箱子搬到竖梯下爬到屋顶，再由破洞钻入仓库。跳到底层将箱子叠到桡板的一端，跳到上层爬梯子。跑到窗口射杀下面的强盗，前面的水塔旁有一根管道，将上面的铁铊射掉，铁管倒下来搭成一条通道，由铁管跳到水塔平台，再往左跳到相邻的屋顶，由天窗跳到楼里的房间，推门到阳台射杀对面窗里的2名强盗。下楼梯到胡同，马车上有名强盗，跑


由管道和水塔跳到对面的屋顶


用油灯将酒吧前的马车点燃

到楼梯底，从箱子上拿到一盏油灯，将它扔到马车上，上面的强盗被迅速烧死。用附近的水桶将火熄灭，进入左边楼里的走廊杀掉强盗。由走廊尽头的窗户跳出去，有名强盗冲出茅房，手举斧头冲过来，切换到连射模式（Z）将其击

毙。由胡同望到北边街道的马车附近有3名强盗，从箱子上找到一盏油灯扔过去，射燃油灯将他们烧死。穿过街道杀到广场，强盗开始由屋顶往下扔燃烧弹，不断地移动身形将屋顶的强盗射杀，而后马上找掩体藏身，东侧的街道出现3名强盗，杀掉他们后在附近找一盏油灯，扔到酒吧外的马车上引燃它。这时躲到酒吧门口外的矮墙后，射杀由火中突围出来的强盗，最后与酒吧老板对决，在倒计时为0时，用鼠标朝下将枪拔出来，再迅速瞄准射击，与此同时用Q和E键躲避对手的子弹，将他射倒，结束关卡。

第4幕 矿山强盗

比利的故事



我必须快速逃走，这与是否杀人无关，被他们抓到会绞死我的，现在似乎已听到身后猎犬的声音。看来墨西哥是理想的藏身之所。沿着小路走会直接到达华莱兹城堡，不过那样会磨穿脚底的，聪明的办法是搭乘黑河矿山附近的火车前往桑乔士镇，莫莉就住在那里——我唯一值得信赖的朋友！


拍一下马屁股使它们冲入强盗的营地制造混乱

由乱石跳到黑河对岸，发现前方的矿洞入口和吊桥附近有几名强盗在徘徊，跳过石崖穿过石洞摸到强盗的身边，我小心地利用闪电和雷声的掩护避开他们的视线，偷听他们的谈话，得知他们也是在等火车。来到强盗的营地，绕到马后拍了几下马屁股，这些家伙在营地里疯狂撒欢，强盗们疲于应付，我则轻松地避开他们的视线，离开这里。


有石头的地方水势相对平缓，可游到对岸

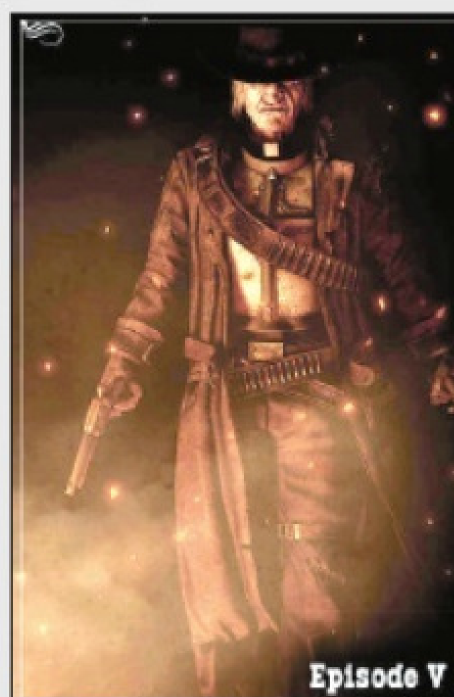
当我走上一座年久失修的吊桥时突然发生断裂，汹涌的河水将我卷了进去。我拼力游上岸，沿着河岸走，看到河中有乱石的地方，估计这里的水势能平缓一些，于是跳下去游到对岸，再沿着石沿爬到崖顶，在山道上居然发现一条响尾蛇，我解开绳索将它解决掉。费尽周折终于来到铁路旁的山崖，强盗们打算由对岸跳上火车，为了减少火车上的麻烦，我举枪将这伙强盗全部清除，而后火车驶至，我连忙跳上车厢，匆忙中看到对面悬崖出现一个健硕的身影，我不由一阵胆寒……

比利的流程

由开始往西南走到悬崖边看到对岸的火车，绕悬崖往北走，用绳索缠住树干荡到空中石台，再跳落到对面的河岸，爬上山坡将一根树干推下去搭成独木桥，沿着它走到河中的石台上，跳上去到达对岸。由崖边的石台一路跑下去，跳到溪流对面山崖找到一个石洞。穿过石洞躲在阴影里蹲伏行动，但闪电会暴露行踪，而打雷时会掩盖住脚步声，跑动也不会引敌人注意。前面沿途会有零散的强盗把守，避开篝火和在山洞附近的强盗，绕过环形的山梁到山谷底部，穿过圆洞，躲到岩石后小心地绕过去，最后来到强盗营地。利用树干和岩石的掩护沿顺时针方向绕过，再穿过几顶帐篷到营地的对面，绕到马后拍下马屁股，受惊的马朝营地里跑去，进入篝火旁的山洞。避开几名强盗由河滩绕到吊桥旁，不要上吊桥，沿河岸朝北方行进，在河中有石块的地方跳下去游到对岸，沿河边的悬崖攀上去，躲到草丛避开强盗，石头上的响尾蛇用绳索抽死，往前的狼群则用手枪边退边射。用绳子缠树干荡上西边石崖，在顶部的山道又是几条响尾蛇，在山道行走时要注意避开滚落的石块。攀至崖顶偷听强盗的谈话，避开他们的视线继续走，在东南方向的狭道上有几道深涧，前2道依靠树干荡过去，第3道打碎左侧石壁的石块，滚落的树干搭成木桥。再往前走来到铁路旁边的山崖，这时要与对面的强盗展开枪战，先躲到箱子后将几盏油灯全部抛过去记住位置，等强盗冲出来时射燃油灯，附近的油桶会被引爆，在箱子里有枪支和弹药补充，树后和箱子上都有血瓶来回血，在右侧的大箱子上有霰弹猎枪，杀掉十几名强盗，结束关卡。

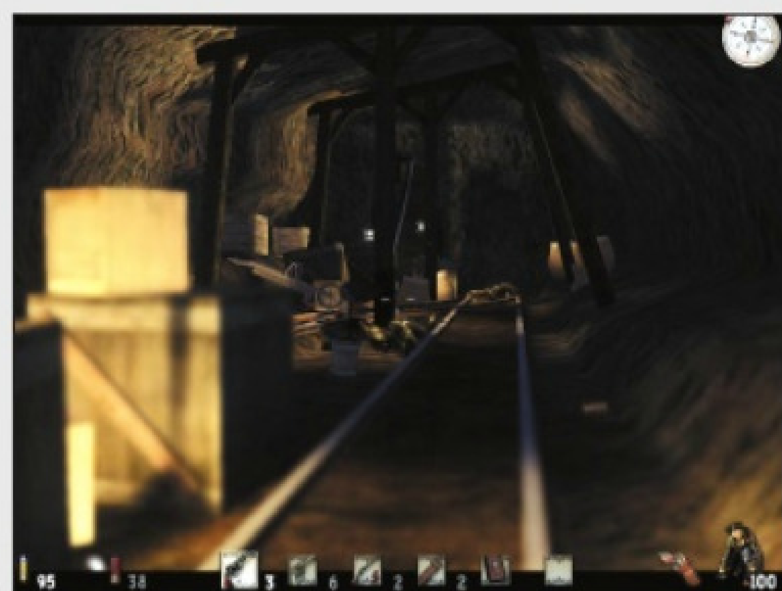
第5幕 矿区追逐

雷牧师的故事



风暴将至，我可听到雷的咆哮，人类的黑暗时刻即将到来。主啊，我是您的仆人，您手中的剑！比利那小子即将得到惩处，请您给我一点时间来寻找他的踪迹，他可能朝西逃往黑河矿区，我对那里的地形了如指掌，如果他真的到了那里，我一定会将他逮住。

在河岸我发现有强盗驻守，他们似乎在此等候火车，进入矿井与强盗展开枪战。杀出矿井还没享受多久的


沿矿坑清理藏匿其中的强盗


火车驶至，山谷对面的比利纵身跳了上去



拔枪决斗后，强盗头目说出要洗劫火车的计划

月色，一道闪电将崖边的树木劈燃，山路又被堵死了，于是又钻进低矮潮湿的水洞。在里面遇到强盗头子奈德，这家伙喊道：“我以为上帝的仆人是和平的使者，传教士，你太不爱好和平了！”我循着他的背影追过去，不想脚下的木板断裂坠落矿坑底部，杀出矿井消灭几名强盗，我看到火车飞驰而至，对面的比利纵身跳上火车逃离。我沿着铁路线追上奈德，他提出要与我进行枪战。将奈德射倒，他临死前向主忏悔罪行，并透露强盗团将洗劫那辆火车，前方桥梁的铁轨会被他的同伙炸坏，我必须尽快赶到那里。

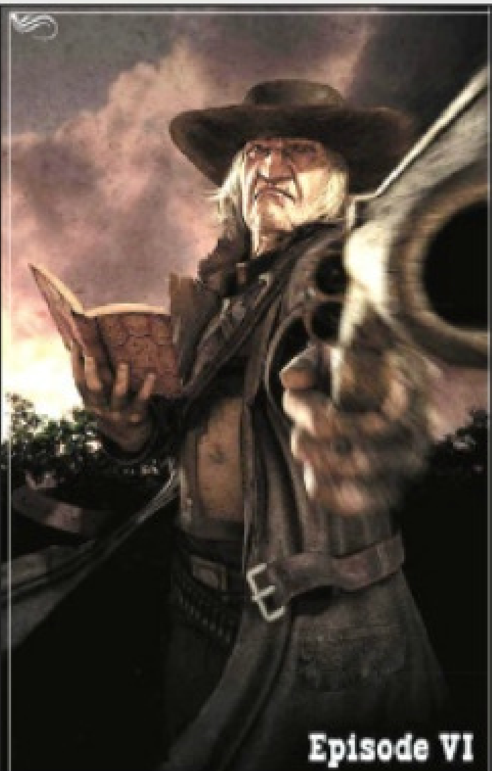
雷牧师的流程

一开始沿着河岸南走杀掉一名强盗，将箱子叠过来爬上石崖，进矿坑射杀密布其中的强盗，在地上有血瓶、雷管和猎枪，从尸体上补给弹药和枪支。前方的隧道是一道陡坡，走到半途会有强盗将矿车推下来，不要尝试往回跑，往右侧避开。跑上去射杀2名强盗，右边的路断掉了，直走右转跳上矿车，在它撞上杂物前跳离（F），接着狙杀出现的3名强盗。前方的矿洞会坠落木方和矿石，等落完再走，往前是两条并行的轨道，两边都埋伏敌人，途中还要小心由身后撞来的矿车。沿着开阔的矿洞跑到尽头，发现右边有脚手架，距离较远换猎枪狙杀那里的强盗，跑到脚手架附近要行动敏捷，上方竖井的壁架会有强盗扔箱子和石块下来，攀到顶部射杀几名强盗，往右找石洞钻进去。穿石洞回到方才的竖井壁架，躲在洞里用猎枪轰杀对面壁架上的强盗，接下来要利用山洞、梯子和壁架攀到竖井的顶端到达外部矿山，途中要消灭数十名强盗，遇到扔过来的雷管，要迅速藏身躲避。

离开矿井发现前方的洞口被燃烧的树干阻住，由左边低矮的水洞钻进去，狙杀一名拿火把的强盗，往前踏上木板坠落到矿坑底部。迅速躲到箱子后枪杀四五名强盗，杀到里端又是一处巨大的竖井，左边的脚手架会被炸毁，由右侧的梯子爬上去，途中会遭到敌人的狙击，攀爬的动作要迅速，将生命损失减至最低。爬到顶端用猎枪射杀上面的强盗，沿栈桥跑到对面，来到矿井洞口。躲到矿车后狙杀外面的几名强盗，跳落轨道追赶火车，再进行一场决斗，结束关卡。

第6幕 火车救援

雷牧师的故事



我毫无畏惧地徒步穿越了死亡阴影大峡谷，主啊，是你沿途陪伴着我！那些戴着野兽面具瑟缩在恐惧中的人们，我来了，我会代表上帝来安慰你们。那个邪恶之子，小比利，等待你的将是地狱！

沿铁路线前行遇到一名濒死的士兵，得知后部的车厢全被强盗占领，只有火车头附近的少量士兵在负隅顽抗，平板车上的机枪对士兵形成强烈的火力压制。我解决掉后面车厢的强盗，成功地狙杀了机枪手，与火车前部幸存的士兵会合。而后向马太中尉了解到，强盗团在左翼乱石中有强大的火力，打算派出士兵由他们后方突袭，但强盗在山道上设置了路障，于是我决定帮他们除掉障碍。炸开障碍后抄到强盗后方，轻松将火车头外的枪手杀光。返回车厢时发现这里已被强盗占据，杀光里面强盗，与濒死的中尉交谈，得知车厢的门被强盗由外面顶住了，需要从外面将门栓射断。我拿起狙击步枪，跑到火车右侧的山顶，将车厢门外的木柱射断，然后攀上车顶将强盗解决掉。还好引擎室的机师还健在，只是前方的轨道被炸毁了，我们只有徒步离开这里，我向他询问了比利的踪迹，得知他在混战之前跳离了火车，朝南方逃去，那边几英里外有一个农场。在我正要离开时，残余的一名强盗朝我叫嚣，我们拔枪对决，最终他不幸地倒在冰冷的轨道上。

雷牧师的流程

往前射杀4名强盗，西北方的路被车厢阻住了，于是朝西南方的山道抄过去，沿途仍有大量强盗，清理掉10余名强盗后来到车厢左侧，清除两节车厢里的4名强盗，车顶还有1个。沿左侧走另一条山道，射杀6名强盗，这时可折回两节车厢拿补给。沿山道继续走，注意前方的斜坡上有一排滚石，上面的强盗会将


沿铁路线追过去，遇到一名濒死的士兵


逐节车厢清理里面的强盗

它们推下来，快速往一旁闪避。杀掉坡顶的强盗，跳落峡谷一侧的小路往北走，往前是一道喧腾的瀑布，继续走，看到远处火车守卫正与强盗交火，由岔路右转绕到火车附近，在乱石中发现一名强盗的身


夺过机枪清扫蜂拥而至的强盗


爬至火车右侧山顶，狙击门外的木方

影朝右边小路逃去，对面车厢顶有一名机枪手朝这边扫射，不要试图与机枪手对抗，利用附近的石块小心地避开枪弹，望着那名强盗的身影追过去并将其击毙。来到另一段车厢附近，这里杂草和石块间埋伏着较多枪手，首先射杀高处水塔上的，再迅速躲到石后消灭草丛里的2个，抢到车厢旁的土堆后，分别收拾两侧车厢里的枪手。沿一侧山道绕到下一节车厢附近，跳上车厢射杀里面的3名强盗。再依次清除各节车厢里的强盗，注意不要误伤里面的客人，在门外填满子弹再推门，打完子弹闪到一侧再填。杀到平板车厢处，看到那名机枪手正在掩护同伴朝士兵进攻，射杀他，夺过机枪，这时强盗会从正前方的山坡和右翼小路进攻，将他们全部射杀，跑到附近找血瓶回血。

跳下车厢立即躲到石头后，在北边有名狙击手，移到一块大石后拾到步枪，远远将其射杀。跳到前节车厢，与里面的士兵会合。搬起炸药桶来到一侧的山道，先扔下炸药桶，枪杀路障后的2名强盗，将炸药桶置于路障旁射爆。然后由炸开的通道前行，换上步枪将乱石间的五六名强盗狙杀，而后按原路返回车厢，发现已被强盗占领了。杀掉强盗，到下一节车厢看到强盗挟持一名女乘客离开，剩下的3名乘客全部是强盗伪装的，果断地射杀他们，从座位旁拾到一支狙击步枪。回到有机枪的平板车厢，由一侧的小路进入山腹，来到火车右侧的山崖处，换上狙击步枪将车厢门外的木方射倒。回到车厢爬到顶部射杀那名挟持人质的强盗，将悬挂车厢外的女子解救下来。跳到前面的火车头，再与一名强盗头子对决，结束关卡。

第7幕 红颜知己

比利的故事



那是雷牧师，悬崖上的身影我看得出是他，那怨恨的眼神仿佛要将我撕成碎片。他一定是疯了，如果不干掉我，他一定寝食难安吧。在逃离火车时差点被士兵捉到，我的脚踝也因此受伤。我必须找一匹马逃离铁路线，这里离农场还有几里路要走，见到莫莉就好了，现在只有她会相信我！

游过河流，翻过一道山岭，在河岸边找到一座印第安人的村庄，在里面偷到一匹枣红马，经过一路奔驰终于来到费格森的农场附近。弃马跳过悬崖，远远看到山坳里浓烟滚滚，赶


顺着河流游下去，找浅滩上岸

过去发现几名亚帕基印第安人，我小心地避开他们的视线，成功地偷走马匹，纵马扬鞭继续在山谷中狂奔。

还有几里路我就能看到莫莉那张美丽的脸庞了，我们彼此欣赏对方，只是她的父亲费格森并不看好我。来到农场外，看到卡特正站在门口，他


到农场小楼的2层偷取马鞍


山里有群印第安人，绕开他们偷取马匹

是农场里的工头，视我若仇敌的家伙。要见莫莉必须不被他们发现，否则会受到“热情的”款待，记得曾有一次我和莫莉幽会，仅仅是吻了她的脸，其他什么也没做，费格森看到后脸上肌肉痉挛扭曲，用枪射穿了我的屁股，还把我浑身涂满焦油，捆在马后拖行有半里远。卡特警告我说，如果我再次与莫莉接触，他会毫不迟疑地割下我的头，看来我还是小心为妙，避开这两个混蛋。

潜入农场后好不容易找到莫莉的房间，不想卡特率领打手追了上来，声称要为莫莉决斗，赢不了他就休想见她，我只好挥动老拳打得他满地找牙。向莫莉说出双亲被人谋杀，而自己又被人们当作凶手的事，请她帮我脱离罪嫌，她却鼓励我向人们说出真相洗脱罪名，说话间费格森那老家伙出现了，还好在莫莉的乞求下才没有杀我，但下次就没这么好的运气了。就在这时，一群枪手袭击了农场。硝烟中，雷牧师的庞大身影再次在我眼前出现。

比利的流程

沿山谷走到河岸跳到水中，沿河道游下去，注意避免撞到水中的石块，当水流平缓时由左岸爬上去，如果顺流而下会被摔死。往东走由另一条河道游下去，在抵达下一道瀑布前游到水中的石台上。沿树干走到东岸，不远处传来几声狼嚎，拿出绳子将跑来的狼杀掉。沿山谷小道往北走，攀石台杀掉响尾蛇，前方是宽阔的树林，杀掉成群的狼后继续东行，在河岸找到村庄。由破损的栅栏跳进院落，在马厩里找到一匹马，只是没有马鞍。相邻的院子有农夫在徘徊，如被发现会被赶出去，小心避开他的视线进入木楼，在2层找到马鞍，按原路返回马厩，安好马鞍扬鞭逃离村庄。纵马跃过山涧，沿着山道跑过去到崖边，跳下马用绳子缠住崖边树干荡到悬空石台上。前方有几名印第安人，由左边草丛潜过去看到有两匹马，摸到后面将一匹马赶走，再骑上另一匹马逃离。如果没有赶走一匹，印第安人会乘马追赶过来。前方还有两名持弓箭的印第安人，直接闯过去，只是要注意在山脚有坠石，速度够快才能避开。右转跃过山涧，往前有3名枪手，先用马扑倒一名，从地上拾起双筒猎枪，再将坡顶的2个解决掉，补充弹药和血瓶，接下来要珍惜弹药，每名枪手身上只能拿到2发子弹。


在山崖顶望到印第安人的身影


枪打坏了，要及时换掉

骑马继续前行，左侧山坡会落滚石，扑倒一名枪手，前方的路被石块阻住，跳下马由右边的岩石攀上去，在山顶有2名枪手，快速射杀他们，拾弹药。前方又闻狼嚎，为了节省弹药，还是用绳索解决狼群。前方是一道山涧和石桥，对面有一名印第安枪手，趁他转身摸过去射杀。前方篝火附近有4名枪手，趁其不备一一射杀，这时只有10发左右的子弹了。上山坡在货车附近有4名枪手，清掉他们后转入一道峡谷，上方的石梁和下方的峡谷里都有枪手，不用与他们交火，由右边的草丛绕过去，往东北方沿山路前行。杀掉一群野狼后终于赶到费洛森的农场外，这时要避开枪手潜进去。由西边的小道绕到农场西侧，由破损栅栏钻进院落，利用草丛避开枪手的视线潜行到北边的马厩外，趁人们不注意跳上箱子进入马厩的2层平台，下面有3名枪手，小心地走过屋梁到达东侧，不料木板断裂坠落到另一间马厩里，里面的马匹受惊并踢开大门，迅速往左侧移动，避开进来巡视的打手。出门到小院，由箱子跳到相邻的院落。顺时针绕过去，由北门进入小楼，跟着走廊里的枪手走到楼梯口，上楼梯跑到走廊尽头推右侧的门，接着与卡特进行一场拳击决斗，关卡结束。

第8幕 迷途真相

雷牧师的故事



我看到了死亡天使，他们在空中凝视着我，似乎在引导着我，必须尽快将那坏小子找出来。从地上留下的足迹来看，他的脚和胳膊受了伤，他一定知道自己末日不远，躲在前方的居住区。

前行到大峡谷，崖顶有乘马的印第安人一闪而过，越过深涧看到有人影诡秘地闪了过去。往前与枪手展开激烈枪战，穿过峡谷前方是一片茂密的树林，农场的炊烟遥遥在望。这时一群西班牙人出现在我面前，为首的叫曼森和斯图尔特，声称是治安队长，他们也是为了逮捕比利而来，如今比利就躲在前方的农场里，和一伙强盗在一起，商量之后我们决定一起行动，消灭费格森的手下，将那小子活捉。

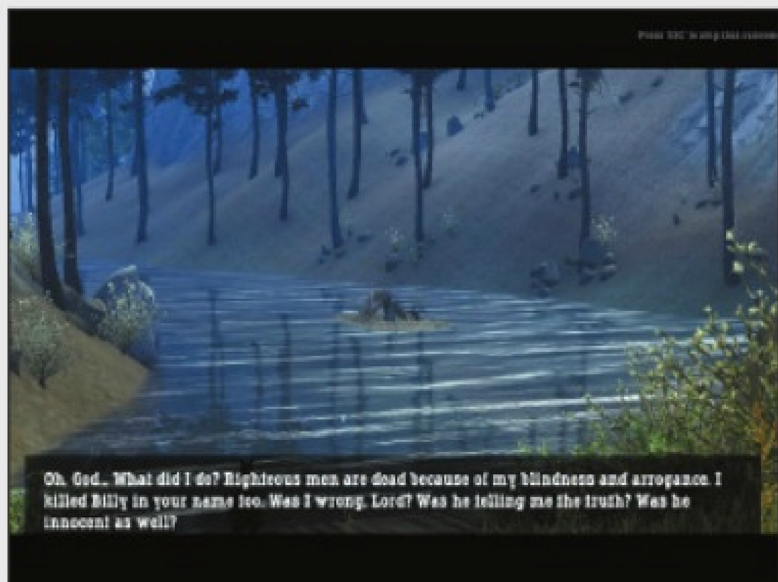

一群西班牙人也是为了抓捕比利而来



突袭费格森的农场

射杀庄园里的枪手，我快速潜行到楼后将小门踢开，费格森和莫莉被堵在了客厅里，我连忙上楼搜寻比利，结果发现那小子跑到了马厩里，追进去发现对面门口燃起大火，卡特率领枪手阻截，将他们射杀后钻出火圈到外面的院落，发现比利奔跑的身影，钻入一片玉米地瞬间不见踪影。穿过玉米地抢到一匹马沿山道疾行，比利一边跑一边说没有杀人，绕了一圈在吊桥处听到农场里传来一声惨叫，赶回农场遇到曼森，他说比利掉到河水里了，已派人手去搜寻。我进入小楼看到费格森受伤仆地，那两名西班牙人竟然说他们不是什么治安官，而是一伙强盗，他们也同样在搜寻比利！拔枪将他们杀掉，与旁边垂死的费格森谈话，得知他是这里的农场主，我竟将他当作了强盗！他求我


追到马厩，发现比利已逃入玉米地里



追到河岸，强盗们已挟持着莫莉乘木筏离开

解救她的女儿，那些强盗已劫持着她奔向河边。我连忙跑出去骑马追赶，但赶到河岸为时已晚，强盗们押着莫莉乘着木筏缓缓离去。

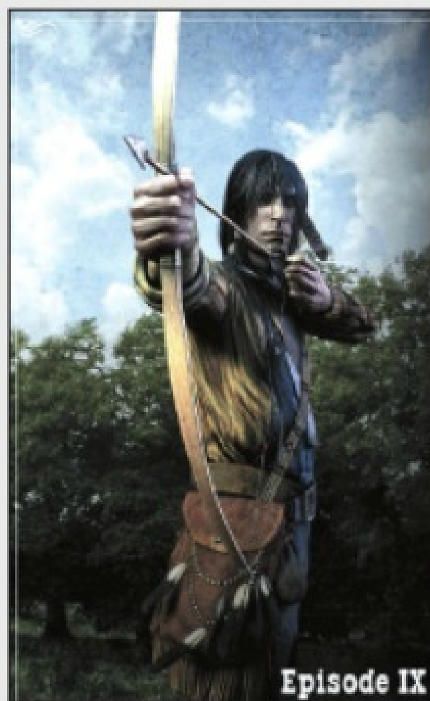
主啊！你看我做了什么，是我的刚愎自大害了这一家，也以您的名义害了比利。我做错了，我要挽回主的声誉，去解救那孩子！

雷牧师的流程

沿峡谷前行过石梁，前方有2名枪手，牧师手中的步枪精确度很高，埋伏到石后一枪一个。前方还有10余名枪手，分布在峡谷两侧和石后，躲到掩体后并行动要迅捷，右侧的石崖还会滚落石块。解决完这些枪手那支枪也废了，换支双筒猎枪吧。沿路转向北方，有3名斧头冲了过来，边退边射。前方的峡谷有巨大的石梁，右侧山壁和前方都有枪手，其中一人身上掉落精度高的步枪，一定要换上。往东方山坡下去，杀掉2名枪手找到前往农场的小路，沿路往西北走。与一群西班牙人会合，枪杀院落的所有枪手，让那伙人牵制敌人火力，绕到楼后踢门进去。径直上2楼到莫莉的房间，跳到窗外的雨搭上触发动画，跳落院子冲进马厩，射杀3名枪手后跑过去，穿过栅栏在玉米地径朝西北方跑，射杀四五名追逐的斧手，穿过破损的栅栏射杀2名枪手抢到马匹，骑上马沿山路一直追去。跑到桥边跳下马，杀掉崖顶的枪手，回到农场进楼与2名强盗拔枪决斗，杀掉他们后跑到院子，跳上马疾奔到河边，关卡结束。

第9幕 山中隐士

比利的故事



当我醒来发现在一顶帐篷里，一位须眉皆白的隐士照顾着我。被湍急的河水冲到下游，几乎丧命的我被他所救，他不让我说太多的话，目前要做的只是休息。我发现胸前的徽章不见了，那是妈妈送给我的，徽章是用蜡烛雕刻的，镇上的人也因此戏称我为蜡烛，对我来说，它是无价的珍宝。来到帐篷外向隐士询问徽章的事，他推测是被河水冲走了，为了报答他的救命之恩，我拿上弓箭到山里打了3只野兔，回来发现营地烧起了大火，隐士站在附近束手无策。我立即拿水桶到河边盛水将火浇灭。我与隐士席地而坐聊起了天儿，当他了解我的事情后，劝我面对镇上的人们，包括那个狂暴的雷牧师。如果拒绝面对，我将永远逃亡和无助。但我又该如何面对？他们会毫不留情地杀掉我。隐士话题一转，要我前去苍鹰岭拿神鹰的羽毛，鹰巢在森林高处的石崖上，为了不伤害那只神鹰，隐士将他的弓箭拿走了，我身上只带了那根绳子。沿着地图指示来到北方河岸，看到矗立在水中的巨大石岭，经过一番艰苦的攀岩终于来到


醒来时发现自己在一顶帐篷里

山顶，从鹰巢中顺利地取得羽毛。当我策马返回隐士营地时，发现那群西班牙人占据了这里，隐士被他们用匕首杀死，就在我急切呼叫时，一个人从背后打晕了我……

比利的流程

醒来后到帐篷外找隐士谈话，然后骑马到森中狩猎野兔，野兔都躲在灌木丛中，先用马匹在附近跑动，兔子会受惊跑向另一丛灌木，这时引弓搭箭瞄准射杀。打到3只野兔后回去找隐士，替隐士扑灭蔓延



回到营地帮助隐士扑灭大火


危乎高哉，远处的苍鹰岭在水中矗立

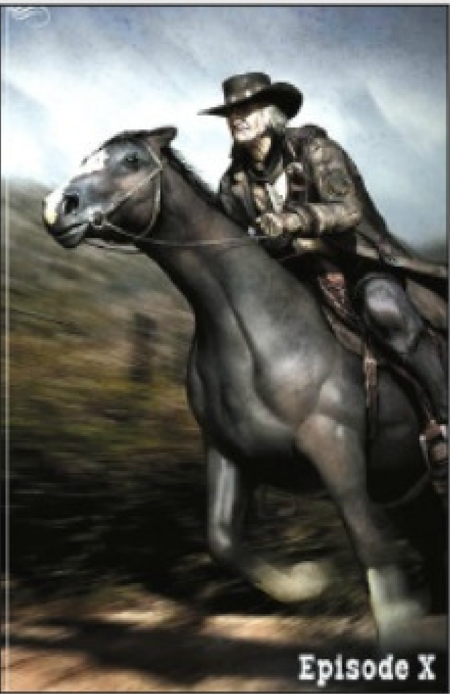
的大火，4桶水就够用了。接下来前去拿鹰羽，骑上马朝北方狂奔，见到水中的石岭，由北侧的浅滩渡过去，沿山体的石阶一层层爬上去，有树枝的地方仍要借助绳索来攀爬摆荡，小心地上的响尾蛇和苍鹰的俯冲撞击。最终爬到山顶的平台，在巢中拾起2片鹰羽。由于来时的路已踏掉，往北边山崖找另一条路下去，回到山脚骑马返回营地，关卡结束。

第10幕 穷追不舍

雷牧师的故事

黑暗包围着我，光明引导着我。

我沿着劫持者逃去的方向追下去，他们在沿途没有留下过多的线索，木筏一路随波逐流，他们从未休



息和露营过。在几十里之外，河流汇入一道溪谷，在浅滩处我发现他们着陆的痕迹，脚印朝墨西哥方向延伸，我必须尽快追上他们，救出那个可怜的女孩。穿出山谷，在河岸的农场里找到那伙强盗的身影，他们将女孩带上马车逃跑，我连忙跑到仓库骑马追赶。经过一路狂奔，最后他们躲到一座庄园里，里面枪手密布，还有一挺重机枪，我小心翼翼地清除掉他们。当赶到仓库时，那辆马车又狂奔而出，这时斯图尔特挡在我的面前，看情形我们俩之间只能有一人离开。决斗中我将他射倒，临死前他说那女孩将被送往华莱兹镇。


驱马扬鞭追逐逃逸的马车



与斯图尔特拔枪决斗

雷牧师的流程

朝河边的农场跑过去，清除外围的2名强盗，然后由后窗跳进木屋，箱子和桌上都有血瓶，透过窗户射杀西北边院落里的10余名强盗。跑进对面的仓库跳上马背，追赶逃走的马车，途中马车会偶尔往下面扔燃烧弹，并且有骑马的枪手护驾，在马背上将所有的枪手狙杀，小心避开扔过来的燃烧弹。前方有座木桥会炸塌，可由缝隙穿过去，接着渡河，由于这里水流的阻力会很缓慢，趁机狙杀埋伏在对岸草丛中的六七名枪手。穿过一片平原，马车沿前方的山坡小路跑上去，穿过一道石洞，那里被乱石堵住，在它右侧找到一条狭窄的小路，沿着它继续追。到达一处深谷，在沿石坡下去时要勒住马缰（S），避免冲力过大使马儿受伤。

跳下马，由庄园北边的栅栏缺口潜进去，躲到石后清理附近的几名枪手，重点是南边的重机枪手，将他杀掉后快速跑到那边控制机枪，扫射木屋前涌现的一群敌人。进木屋拿血瓶和枪支，推门出去遇到斯图尔特，两人展开拔枪决斗，关卡结束。

第11幕 残酷父亲

比利的故事

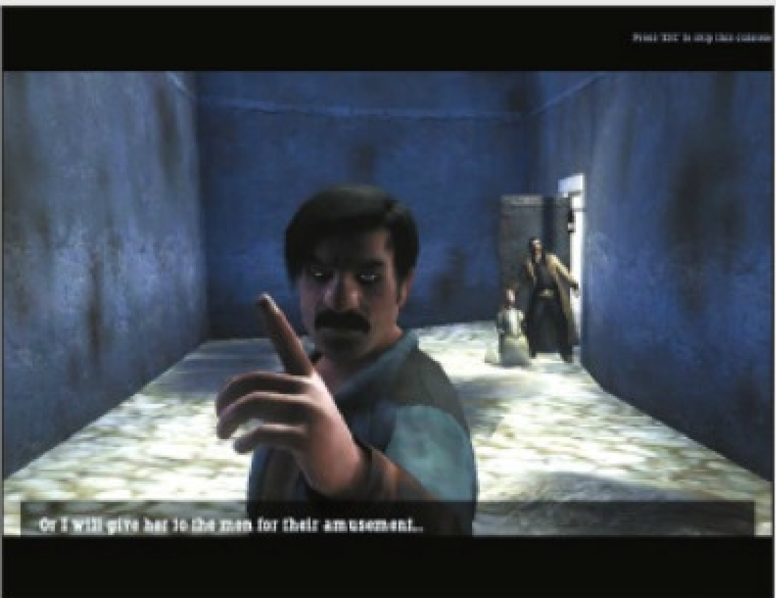


“1支蜡烛，3座坟墓。坟墓中埋葬着遗失的宝藏。这枚徽章你要永远戴着，它将引导你走向宝藏的坟墓。在第1座坟墓沉睡着一个恶人，第2座坟墓睡着一个只有石头心的富人，第3座睡着一名乞丐，你要对着他点燃蜡烛，用微弱的火来温暖他，他会赠予你一笔财富，穷人永远比富人慷慨。”

在阴暗冰冷的石室里，我被锁在石壁上，默默思考着妈妈对我说过的话。一个男子推门走进来，说道：“17年前，你妈妈跟别的男人跑了，当时她怀着你。这些年来我一直在找你们，你认为我是怎样的人？”他的一番表白让我惊讶，原来他就是我的生父，人们都叫他华莱兹，他的城堡也因此得名。他一直以来都在努力寻找传说中遗失的宝藏，现在我就被关华莱兹城堡里。“把你的徽章交给我，我们将成为北墨西哥最有实力的家族，我们将拥有一个崭新的未来！”“徽章？它不小心掉河里了！”当他听到这句话时，脸上突然变得狰狞起来。“不要玩这些小孩子的把戏，我给了你生命，我也可以拿走它！”说着，雨点般的拳头砸落在我身上，天呐，这是我的父亲吗？

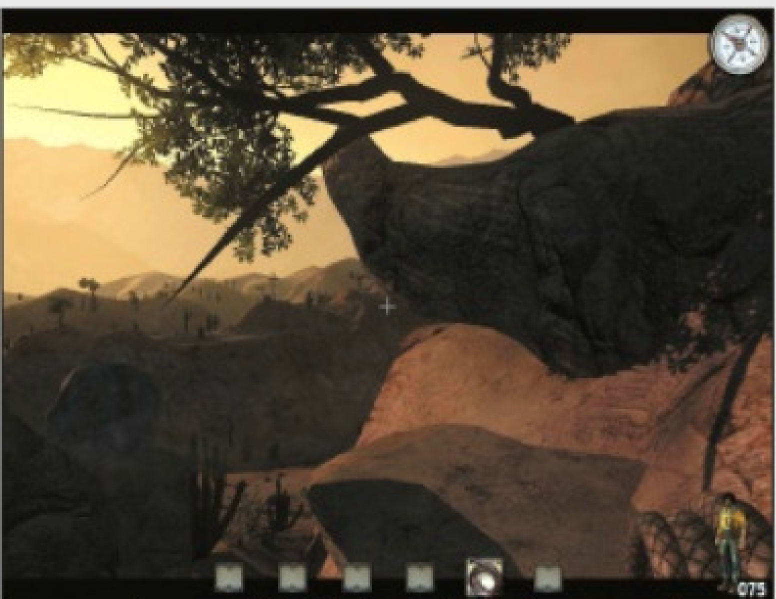
“我真的把它丢了。”“你以为我是蠢蛋吗？你是这样想的吗？那枚徽章是开启财富之门的钥匙，当我知道这个秘密时，你妈妈就将它偷跑了……”这时一名打手将莫莉推了进来，父亲继续说道：“我不管它在哪？日落前你要把它拿给我，否则这个女孩就会命赴黄泉，你看，她的脸上是多么悲伤的表情！”

我离开了父亲的城堡，骑着马在山谷中乱转，各处路口都被父亲的手下把守着。转到墓地，一个男孩出



面前这个凶悍的人就是我的生父，杀害妈妈的凶手


攀上教堂的屋顶可跳到北侧山脉


用绳子吊住树枝将左边的滚石踢下去

100比索让我帮忙埋葬他父亲，结果埋完他却分文全无，不过将一把钥匙交给了我，让我到教堂找点值钱的东西。进入废弃的教堂，在后园找到3座坟墓，调查第3座墓穴的石碑，从孔洞望到一块石头，在那块石头的上方悬崖石台有滚石，经过一番周折我爬上了北边山脉，将那块滚石推下去，滚落的石头将墓地的那块石块撞开，露出下面的地道……

比利的流程

在开始骑上马朝南方走，沿路牌找到一片墓地，与里面的小孩说话，帮他埋葬亲人拿到教堂钥匙。进教堂到后院，调查最右边的墓地，从碑孔中望到石头机关，在它的上方悬崖有块滚石，这时要从教堂南侧的石堆爬上去，一直攀到教堂的屋顶，再纵身跳到北侧的山脉上，绕过曲折的山道，用绳子荡过石梁裂隙到达东方的山脉，绕到滚石后，用绳子缠住松树，荡到滚石所在的石台上将它踢下去，回到墓地调查地道入口，结束关卡。

第12幕 遗失宝藏

比利的故事



我爬入洞穴穿过曲折的迷宫，杀掉一些讨厌的小蜘蛛，最后滑落到地下湖岸，叮咚的滴水声不绝于耳。我跳入冰冷的湖水，被冲到一条稍窄的水道，好不容易挣扎到岸边，沿着阶


在前方的地砖上有致命陷阱


等头顶的滚石落下再前进


由墙上出现的石柱攀爬到屋顶通道

梯和石块攀上去，最后进入一间整齐的石厅，里面有死亡石板、滚石和石桩机关，但它们难不倒智勇双全的我，最后终于到达藏有财宝的秘室，这时父亲出现在我身后，原来他一直在跟踪我。“你背叛了我，就像你的母亲，你现在可以像她一样去死了！”父亲跪在金币前说道。随后他的手下开始朝我开枪，我连忙朝一侧跑到圆形石室里，利用墙上的机关跳到上层的矿洞，身后传来枪手杂沓的脚步声，我慌不择路拼力奔跑，不幸的是我跑入一条死路，身后的脚步声越来越近。突然头顶破出一道大洞，神色冷峻的雷牧师站在上面，向我伸出他强壮的手臂……

比利的流程

进入石洞后小心地上的甲虫，用绳子逐只鞭死，往右转跳落石阶，将绳子缠住洞顶的钟乳石荡到北边，前方蜘蛛较多不要恋战，直接跳过去奔跑。沿山洞一直北走，在西侧的石室里有血瓶。前方的深涧可直接跳过去，左边岔路又有血瓶，拿完走右边斜洞。来到地下湖附近，跳入湖水中往东南角游过去，转过一道石壁水流变得湍急，迅速往右侧游，最后登陆到一道石坡上。往前走看到破损的阶梯，一路爬上去找到机关大厅。

前方的地砖上有陷阱，要站到有圆形图案的地砖上才不会被杀掉，过了地砖区域是一条笔直的通道，小心往前移动，等滚石落完再动。接着是几根石桩，跳过去推开双扇门触发剧情。枪手开始密集地开枪，迅速往左跑入房间，先用墙上的拉杆将石门封住，再移出墙上的石柱依次跳上去，在到达顶端时枪手冲了进来，快速跳入顶部的走廊。往西北跑入低矮的矿洞，沿着它一直跑到尽头，关卡结束。

第13幕 密室枪战

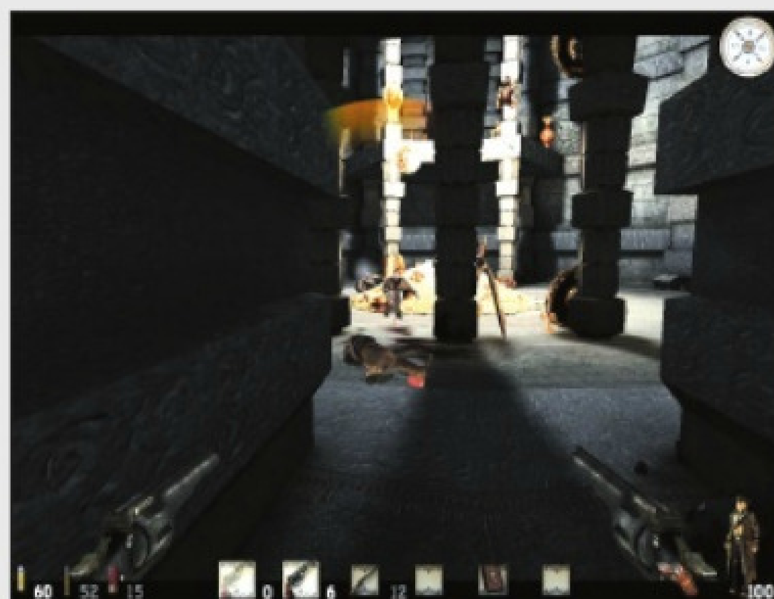
雷牧师的故事



望着比利惊恐的眼神，我努力使他平静下来，说道“好了，孩子，以前我错怪了你，很抱歉，主会保佑你。”“他们捉走了莫莉！”“接下来的事由我来做，你现在找个地方藏起来。我要为从前的错失得到宽恕，后面的强盗由我来料理吧！”

我跳入矿坑与枪手们展开枪战，


救出比利后，我跳入阴暗的矿坑与强盗枪战


在一间藏宝室遇到华莱兹和手下



华莱兹负伤后，要我用这里的财宝去换莫莉


我带着机枪拜访华莱兹的城堡


用城墙上的大炮轰开大楼的正门

杀到藏宝室遇到了强盗头子华莱兹，他就是杀死我哥哥的凶手，我切齿说道："你就是杀死托马斯的人，我代表主送你去地狱！""很多人都曾试过，牧师。"华莱兹说道："你看到了，我仍好好活在这里，你认为能杀得了我吗？你哥哥抢了我的妻子，他是死得其所，牧师，现在陪你哥哥作伴去吧！"我拔枪杀掉藏宝室里的所有强盗，华莱兹也身负重伤，他在逃走前叫嚣道："牧师，你以为赢了吗？我手上还有那个女孩，如果你不把这些黄金送到我的城堡里，我就活埋了她！"

雷牧师的流程

矿坑里的战斗很简单，只要注意敌人投掷的雷管和滚动的炸药桶，要迅速地逃避，同时地上的火焰也要跳过去。回到圆形的房间，利用石柱逐层跳到底部，进入藏宝密室与华莱兹和枪手展开战斗。敌人会由两道高台上夹击，迅速跑到一侧的门洞里，换猎枪清理斜坡下来的强盗，然后朝一侧清掉上面平台的敌人，最后再打华莱兹，将他打掉8成血，关卡结束。

第14幕 深入虎穴

雷牧师的故事



我和哥哥有一个要好的朋友，叫威廉，我们曾一起从德州骑牛跑到边境，也曾在圣洛伦索的小酒店里打发时光，在那里我们遇到了玛丽莎。虽然我和哥哥同时喜欢上了她，但她却爱上了哥哥，痛苦中的我跟踪他们，看他们在洞穴的深处幽会。威廉跑来帮我解决此事，当他的手伸入风衣里时，我以为他要掏枪，开枪杀死了他，其实他要拿的不过是本圣经。我杀了最好的朋友，从此忏悔以前所为，放弃了玛丽莎，决定终生来侍奉万能的主。

我已罪孽深重，但愿我此行能将莫莉解救出来。我将重机枪伪装成财宝用小车运到了华莱兹的城堡，用机枪朝成群的强盗扫射，然后用城墙上的大炮炸开大楼的正门，一路杀到地窖，在里面遇到独眼龙莫森，他嘲笑着说道："华莱兹曾和我说过，在希望镇杀掉的家伙是你哥哥，当时我们射断了他的双手和双腿，好久才挂掉，不知道你会用多久？"说完便转身逃走。我追上去杀掉他拿到地牢钥匙，在地牢里找到莫莉，这时头顶的盖板被打开，大群的强盗朝下面扫射，还好我勉强清理掉了他们，这时华莱兹出现在上面，说道："以你的年纪有如此的身手真不容易，我想这几捆炸药对你来说也不成问题"，话音甫落，炸药纷纷从上面丢落下来，我连忙将它们一一射爆，随后大火在牢房里烧起来……


将2层回廊上的强盗清除，下层的门会打开

雷牧师的流程

控制手推车上的重机枪朝楼上的强盗扫射，随后屋顶和小楼两侧会出现援兵，射爆附近的炸药桶可迅速轰杀，杀掉几十名强盗后会有敌人扔过来雷管，这时迅速离开机


杀掉莫森拿牢房钥匙



用弓箭消灭城堡里的强盗

枪朝左侧跑，杀掉2名强盗闪入小屋里，这时安全多了，利用门窗慢慢消灭附近围攻的强盗。

一路沿顺时针方向杀过去，杀到西南角爬梯子上城墙，射杀楼2层窗里的枪手，沿城墙将院落里的所有敌人清除掉，发现大楼所有的门窗不得进入，由西南角的城墙绕到城堡的东北侧，在那里找到一门小钢炮，用它将大楼正门轰开。进入楼里上楼梯，沿回廊清掉庭院里的强盗，跳到底部找箱子藏好，这

时2层回廊会出现大批敌人，杀掉20余名后，底部的双扇门会打开，闯进去推左边的门进地窖。底部的门被锁住，这时要杀掉莫森拿钥匙，距离过近的话，他会不断在两个房间来回跑，只要离他足够远便有机会狙击他，注意躲开他扔的炸药。拿到钥匙进入地牢，射杀头顶的四五名枪手，随后要打爆空中掉落的雷管，成功后跑到莫莉身边，关卡结束。

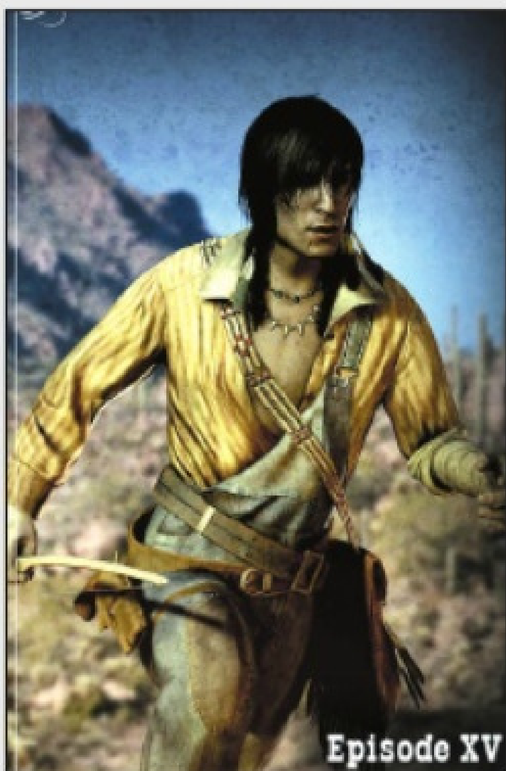


跑上城墙将水塔上的木桶踢倒


木桶倾出的水将地牢里的火浇灭

第15幕 不再逃避

比利和雷牧师故事



雷牧师让我躲起来，或许我可神不知鬼不觉地拿走那批财宝，找个地方躲起来安享后半生。但我没有跑，想起隐士的话，我决定以后不再躲闪了。战胜自己的恐惧，勇敢地面对一切，如同妈妈和雷牧师，我已厌倦流浪狗一样的生活。

我正徘徊在山谷中，墓地里的那名男孩跑过来递给我弓箭，希望我替他死去的亲人报仇，消灭城堡中的强盗。返回城堡，爬到里面，发现地牢里燃起大火，为了救莫莉和牧师，我必须用水塔里的水将火熄灭，于是纵身跳到水塔架子上将水桶推翻。


与华莱兹的最后搏斗

进入大楼内的庭院，父亲华莱兹挡在了身前，他给我两条路选择，投靠他或与他决斗。我拿起扔过来的手枪，毫不迟疑地开了枪，亲手杀死了父亲——杀害妈妈的凶手。跑到牢房与牧师和莫莉会合，不料华莱兹由后面冲了进来，一枪将牧师射倒，原来他刚才是假死，他在衣服里穿了软甲。接下来我与他在牢房里展开了搏斗，在将他杀死后，与莫莉紧紧地拥抱在一起。

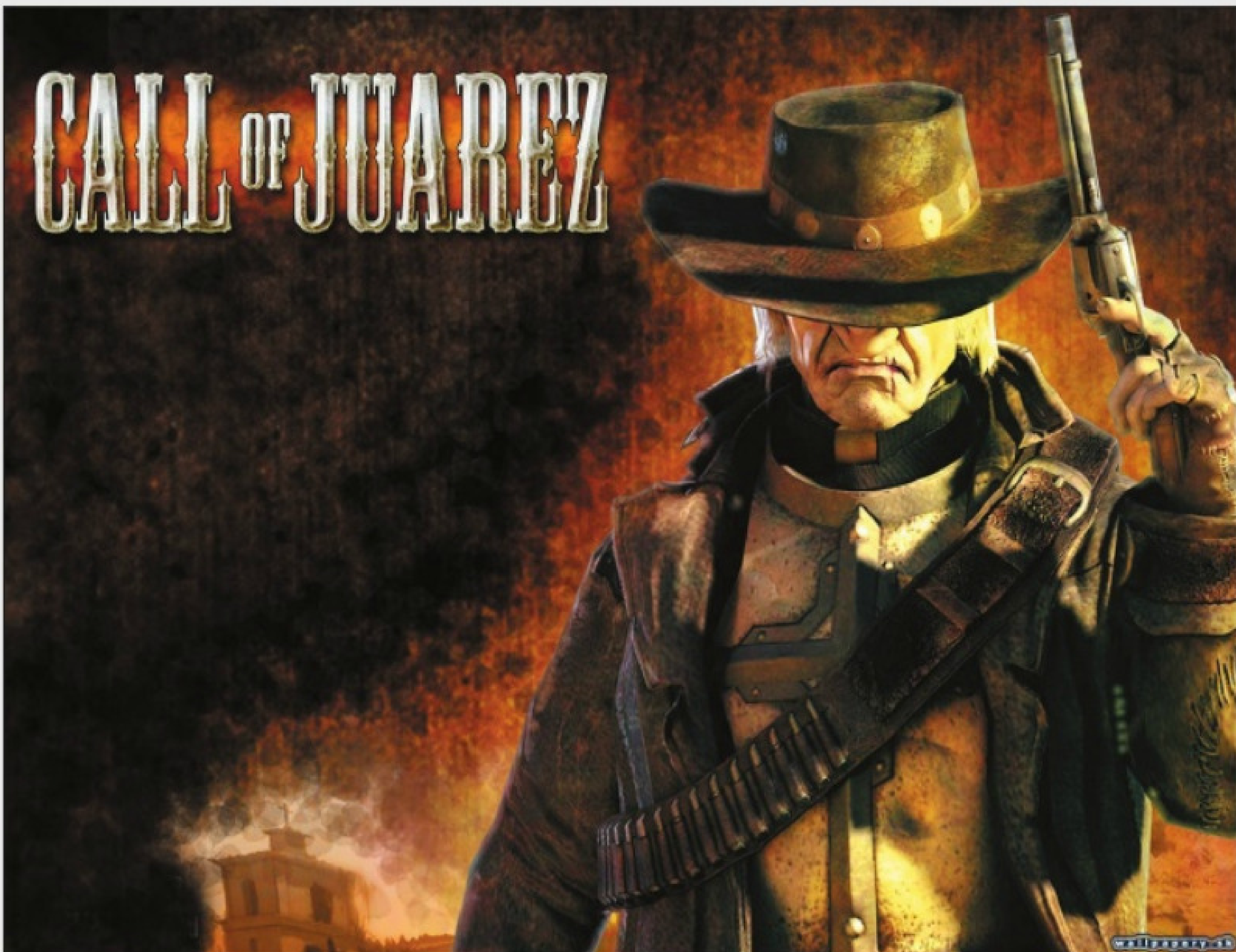


我和莫莉一起将牧师埋葬到墓地

城堡里死尸一片，我们将雷牧师埋葬到墓地里，相信他会进天堂的。回到农场后，莫莉问我为什么一直要逃，尽管我是无罪的。那是因为我过去习惯于逃亡，习惯于逃避，逃避任何人、任何事，我一度厌烦这种人生。隐士教会我不再逃避，今天我勇敢地面对了一切，于是我拥有了很多——清白的名声和我心爱的人。

比利和雷牧师的流程

开始后从小男孩手上拿到弓箭，朝东北方向赶到城堡外，由西侧残破的城墙爬进去，用弓箭清理院落里的枪手，解决掉城堡里的枪手，由箱子跳到东北段的城墙，用绳子荡过去把水塔上的木桶推倒。进入大楼庭院与华莱兹拔枪决斗，射倒他后进入牢房，再次与华莱兹拳击决斗，将他打倒后角色切换到垂危的牧师，看到比利与莫莉拥抱，华莱兹再次爬起来朝他们挥起匕首，快速拔枪朝他的头部射击，游戏结束。P



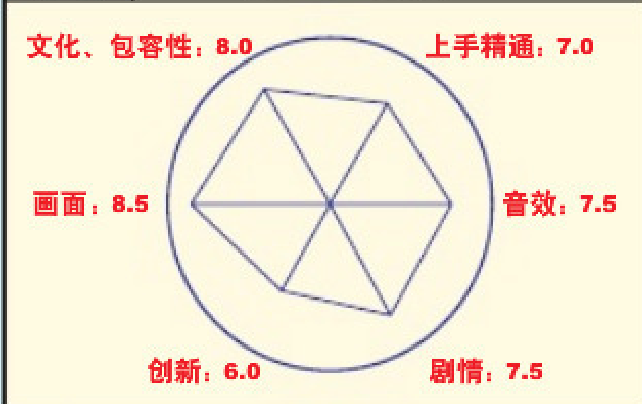


海盗时代——加勒比传说

■贵州 yago（本刊特约作者）

良品 总评7.4

制作	Akella
发行	PLAYLOGIC/ATARI
载体	DVD×1
类型	即时策略
语言	英文
环境	Windows 2000/XP



配置要求	
CPU：Pentium 4 1.8GHz	
内存：256MB	
显卡：128MB以上	
硬盘：4GB	

《海狗》是航海策略游戏中小有名气的一个系列，俄罗斯开发商Akella于2000年首创的《海狗》综合了RPG、动作、策略及模拟航海等多种要素于一体，原本2003年推出的续作《海狗2》也为配合好莱坞大片《加勒比海盗》而临阵换装改称为《加勒比海盗》。如今Akella为该系列开发的第三代作品《海盗时代——加勒比传说》继续以17世纪海盗肆虐的加勒比海域为背景，玩家扮演的主角为完成其父创建加勒比海共和国的遗愿而冒险。游戏前半段侧重角色养成，后半段则以策略经营为主，玩家既可通过贸易走私致富，也能打家劫舍体验一把海盗生活。除积累财富发展主线剧情外，本作还提供了收集高级战舰、完成NPC任务等自由娱乐模式。游戏中的海上画面非常精美，水面光影效果尤其真实，舰船上奔忙走动的水手们清晰可见，战斗中船体也会出现逼真的损毁效果。相比之下，陆上冒险部分的图像略嫌粗糙，格斗动作也过于僵硬生涩。本作音效方面的表现也不太令人满意，火炮射击声单调烦闷，背景音乐片面追求宏伟但曲调缺乏变化。

操作界面

新游戏初始，我们首先要选择主角，点击中央的帅哥或美女照片即可确定自己性别，不过不要被下面的输入名字栏迷惑了，那不是让你自定义主角的姓名，而是为新游戏创建的档案名。系统已限定男主角名为Blaze Shark，女主角名为Beatrice Shark，两人是同父异母的兄妹关系，这是玩家无法改变的。照片左侧的6栏参数分别是国家攻击性、国家发展度、初始殖民地发展度、与玩家外交关系、海上遭遇频率、特殊事件频率，这


角色选择界面

键位控制

1.海上视角

鼠标下滑：视角靠近船身
鼠标上滑：视角远离船身
鼠标左键：甲板上行进
鼠标右键：甲板上后退
A：船头向左转　D：船头向右转
W：升帆　S：降帆
空格：火炮射击
Tab：在甲板视角与第三人称视角之间切换
Ctrl：开启望远镜
F2：开启角色界面
Esc：开启主菜单
回车：开启快捷动作菜单
E：放大小地图画面
F：缩小小地图画面
F3：使用当前激活动作
1：装填普通炮弹　2：装填葡萄弹
3：装填链球弹　4：装填高爆弹
R：游戏速度调节

2.陆地视角

空格键：使用　W：前进
S：后退　A：左侧移
D：右侧移
Shift：行走跑步切换
E：拔出或收起武器
F2：开启角色界面
Esc：开启主菜单
回车：开启快捷动作菜单
F3：使用当前激活动作

3.战斗控制

W：前进　S：后退
A：左侧移　D：右侧移
Shift：行走跑步切换
空格：格挡
鼠标左键：快速刺杀
鼠标右键：范围劈砍
Shift：拨偏对手攻击　B：大范围扫击
V：迎头力劈　Z：佯攻
E：拔出或收起武器
Q：拔出手枪并开火
F2：开启角色界面
Esc：开启主菜单
回车：开启快捷动作菜单
F3：使用当前激活动作



在酒馆中可招募4类船员



酒馆里的任务NPC

里的国家代表游戏中的七大派别，除英、法、荷、西4国外还有海盗、商人、走私者3方势力。照片右侧由上至下为航海设定、火炮设定、损毁设定、AI设定和游戏难度5栏——航海设定中玩家可选择是否让船帆升降速度加快，以及是否提高整体船速，若不在选项前打钩选取即为否定，虽然能使游戏更真实，但难度也会更大；火炮设定栏下为是否加快装填炮弹速度和是否提高火炮精度；损毁设定栏下为是否降低近战伤害和是否降低海战损毁效果；AI设定栏下为是否简化陆地敌人AI与是否简化海上敌人AI；难度设定栏下有4档级别可选，由上至下依次为学员、水手、水手长和船长，最后别忘了点取照片正下方的5面旗帜选择自己所属的国籍，5面旗从左至右依次代表英、法、荷、西、海盗。

陆上界面很简单，W、A、S、D控制主角移动，但只有在移动状态下按A、D键才能左右转，静止状态下不能左右转。左上角是主角头像，左侧红条是生命值，右侧蓝条是气力值，上方小金星代表人物级别，星星越多级别越高。头像旁一般有个快捷动作菜单图标，按回车即可展开下一级子菜单，在港口时可用子菜单直接前往酒馆、船厂、商店、码头、总督府等场所，这样可免去跑路找地方的麻烦，登船后也可用快捷动作菜单直接驶近目标船只或要塞。画面右上角是当前所在岛屿名和港口名，下方是当前年月日。当主角靠近可互动的目标，如码头尽头或场所门口时，右上方会自动出现标有F3的互动图标，此时玩家按F3或空格键都可进行相应的互动动作，例如登船或进入场所。夜晚时入港只能去酒馆，船厂、商店等仅在白天开放营业。酒馆可招募副手和各类船员，还能打听小道消息，酒客中头上有黄色惊叹号的就是任务NPC，任务包括采购货物、护送舰只、运货拉人到指定港口等类型，抵达目的地后直接到酒馆中找头顶黄色问号的NPC即可交差领取酬金。港口里有时还有头顶蓝色惊叹号的NPC，这些都是提供游戏指导的教学NPC，与他们对话可获取少许经验值。

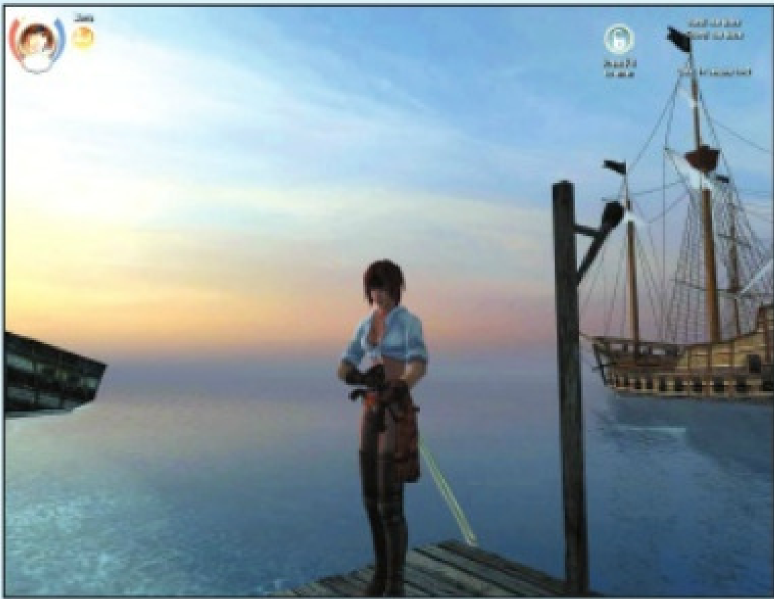
海上界面可分为船身视角、大海图视角和甲板FPS视角3种。船身视角模式与陆地界面大同小异，左上角主角头像换成旗舰图标，左侧红条为船身耐久度，右侧蓝条为船帆耐久度，上方小金星代表船只级别，星星越少越高档，下方椭圆内的数字是船员总数，图标下是船名。海上快捷动作菜单项比陆地上要多一些，选定动作图标后还有文字说明，Moor是停靠进港，Sneak是偷溜进敌对港口，这两个要在港口附近才能使用。Sail To是直接航行至目标点，Reload是



完成任务后找问号NPC交差拿钱

火炮切换弹药，Sails是控制船帆升降，Talk是与附近船只对话，画面右上角的圆形小地图显示本船周围情况，红三角为敌舰，绿三角为友舰，蓝色三角是正在沉没的船只。小地图中暗色大箭头为当前风向，中心点四


角色属性界面


女性主人公外形


我要出海去了


大航海图界面

周的扇形范围表示火炮覆盖范围，外圈上下左右4排方绿点代表前后左右的舰载火炮，暗绿色时为装填完毕，亮绿色为正在填弹，每轮射击完毕后会自动填弹，如变为红色则表示已炸膛无法使用。年月日下方还有两个圆形图标，左侧是当前风速，右侧是船帆提供的加速度，再下面是当前炮弹类型及剩余弹量。炮弹共有4种：普通炮弹（Cannon-balls）对船身伤害10，船帆伤害3，船员伤害0.05；葡萄弹（Grapes）对船身伤害1，船帆伤害1，船员伤害1；链球弹（Knippels）对船身伤害2，船帆伤害10，船员伤害0.1；高爆弹（Bombs）对船身伤害25，船帆伤害3，船员伤害0.15。主画面每艘船头顶上都有红蓝白3色槽，分别代表船身耐久度、船帆耐久度和船员状态，船身耐久度降低至零后船沉，船帆受损会严重影响速度，船员减员超过最低水手数会导致无法航行。注意无论与敌方船只还是己方船只碰撞都将产生船体损伤，在对敌船开炮射击时如果中间夹有己方船只也会受伤。

大海图视角以俯视视角显示舰队在加勒比海域的航行情况，与船身视角模式相比，其变化主要体现在右上角，小地图变成了昼夜更替的云图，图中箭头仍然代表风向，下方弧形力槽为风力强度。年月日下方的色条是船员士气度，如补给耗尽时可引发船员自相残食，此时士气槽会急剧向左降低，到零后引发船上哗变。下面的图标和数字是当前船上所载口粮的剩余天数。大海图模式下可直接以W、S、A、D控制行船，若与岛屿或其他船队靠近时会出现F3互动图标，按下F3即可进入船身视角模式投入战斗或准备靠港。

在船身视角模式下按Tab键可切换到甲板FPS视角模式，该模式主要方便玩家手动控制火炮和用望远镜观察敌情，此时玩家仍可利用W、S、A、D键来控制船帆与转向，前进和后退就变成了按下鼠标左键或右键不放。甲板FPS视角模式下活动自由度并不大，也就是能在甲板上逛逛而已。当视野内出现敌舰时，注意看画面正中的环形准星图标，如无瞄准图标则敌舰不在火炮覆盖范围内，环形准星图标为红色时代表因正在填弹而无法射击，为黄色时代表目标在射程以外，为绿色时代表可实施射击，手动控制射击时要将环形准星抬高至敌舰上方位置，按下空格键即可听到火炮齐射的怒吼。手动射击精度很不理想，一般都只用来攻击非敌对国船只时用，通常海战中玩家只需在船身视角模式下待敌舰进入火炮覆盖范围后直接按空格键，船上火炮会自动攻击射程内敌对目标，其命中精度取决于主角的火炮术和相关能力，如果任命火炮与精确这两项特技级别较高的副手为舰上枪炮长，那么火炮射击时的威力和准头都会更好。

按F2进入角色界面，中间是主角的各项属性、特技和能力，大幅照片左上角的徽标是国籍。界面下面有3件道具图标，分别是当前装备的刀剑、手枪和望远镜，点Items可进入道具管理菜单更换装备，对装备图标按鼠标右键即可看到详细属性。左侧为旗舰上的搭乘人员列表，玩家从酒馆中招募来的副手都以乘客（Passenger）身份出现在这里，被抓住的敌船长也会以战俘（Captive）身份出现于此处，乘客和战俘的数量没有上限。旗舰上的军官除船长固定为主角外还有舵手（Navigator）、水手长（Boatswain）、枪炮长（Gunner）、医生（Surgeon）、军需官（Quartermaster）、木匠（Carpenter）和3名战斗官（Fighter）共9个职位。从副手中挑人担任这些职位时需要考虑相关特技，就任人选的相关特技级别越高效果越明显。舵手负责协助操控船只，其相关特技为航海；水手长负责管理船员并做好战斗准备，其相关特技为领导和接舷；枪炮长主管火炮射击，相关特技为火炮与精确；医生能治愈战斗中受伤的船员，相关特技为防御；军需官负责协助管理账目和商品


战斗结束后才能按F3回到大航海图界面


对下属战舰发布命令


殖民地管理界面

交易，相关特技为贸易；木匠能在海上航行时利用随船携带的帆布和木材修复损伤，相关特技为维修；


舰队管理界面

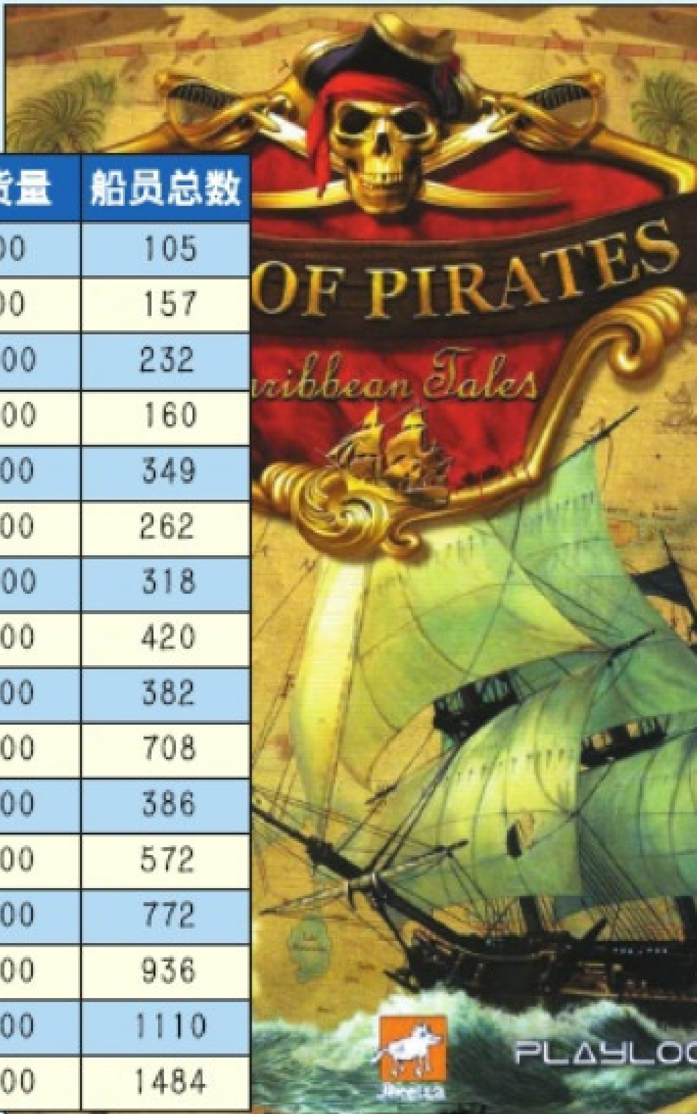
战斗官们时刻跟随主角冲锋陷阵，跳帮接舷或登陆上岸时他们都会出现在主角身边，相关特技为击剑。当夺取敌船或港口后，玩家可指定尚未担任舰上官职的副手出任船长或港口总督，因此如果打算成立舰队就最好多留几个副手在船上，抢到船后直接派他们过去接收，但要注意高等级船只和港口会对船长或总督人选有较高级别要求。角色界面右下角是玩家与7派势力的关系，点击下面的Career键还可看到自己协助英法西荷与海盗等5派势力的工作成绩，但要记住主线剧情走到最后你怎么都得和4个强国翻脸。

点击角色界面下方的Ships键进入舰队管理界面，这里可看到你属下的所有战舰，船只大图片下列出的船名可允许玩家随时修改，在船壳、帆布和火炮3个升级部件图标下还有个Change Sails键，这个可修改船帆颜色和国籍旗帜。界面右边上方是船长和船员概况，下面是船载货物列表，列表下方有个滑动数值槽可用来丢弃指定数量的货物，选中货物并确定丢弃数量后还要点右侧的钩形图标才能完成丢弃。界面下方还有Logbook和Colonies两个按键：前者是日志界面，内有主线剧情概括、酒馆打听到的流言列表和主角与五大势力的关系图；后者是殖民地管理界面，这个功能要到游戏后期能攻占殖民地港口后才开启，玩家可在其中执行调换总督人选，管理港口金库、修造高级建筑等指令。

舰船列表

注：以下船只属性数据可能会在不同港口船厂或受船长、军官技能影响而出现变化。

船型	级别	船身耐久	船帆耐久	火炮数	火炮口径	最大口径	船速	转向速度	载货量	船员总数
小帆船（Lugger）	6	600	100	12	8磅	8磅	14.6	40	600	105
单桅帆船（Sloop）	6	900	100	16	8磅	8磅	14	45	500	157
纵帆船（Schooner）	5	1200	100	20	12磅	16磅	13	35	1400	232
三桅帆船（Barque）	5	1500	100	16	8磅	12磅	12	30	1500	160
轻快帆船（Caravel）	5	2000	100	30	8磅	12磅	10	45	2800	349
武装商船（Fleut）	4	2500	100	18	8磅	12磅	12	35	2800	262
双桅舰（Brig）	4	2200	100	16	12磅	24磅	13.5	40	1800	318
大型帆船（Galleon）	4	3000	100	20	12磅	16磅	11	30	3200	420
轻巡洋舰（Corvette）	3	2700	100	32	16磅	24磅	14.5	40	2100	382
重型帆船（War Galleon）	3	4000	100	36	16磅	24磅	12	25	3000	708
中型商船（Pinnace）	3	3600	100	18	12磅	24磅	13	30	4000	386
护卫舰（Frigate）	2	3500	100	46	16磅	24磅	12.5	38	2500	572
大型舰（Lineship）	1	5500	100	56	24磅	24磅	12	36	4000	772
战斗舰（Warship）	1	6000	100	66	24磅	24磅	12.8	34	4500	936
战列舰（Battleship）	1	6700	100	80	24磅	24磅	13.4	32	5500	1110
巨型战舰（Manowar）	1	9600	100	102	24磅	24磅	14.2	30	7000	1484



角色技能

1.特技（Skills）

领导（Leadership）：每投入1点声望和士气速度可提升2%

导航（Navigation）：每投入1点可提高船速与转向速度3%

策略（Tactics）：每点可提升下属船长属性2%，每2点可增加一艘舰队船只

击剑（Fencing）：每投入1点可增加近战伤害3%并降低气力消耗3%

手枪（Pistols）：每点增加手枪射击精度并扩大伤害效果3%

火炮（Cannons）：每点降低火炮炸膛可能性2%，同时增加填弹时间与火力密度3%


终于有了自己的Manowar，攻打要塞全靠这大怪物了

精确（Accuracy）：每点提高火炮齐射精度及伤害效果3%

接舷（Boarding）：每点增加跳帮接舷的最大距离与角度5%

防御（Defence）：每点降低战斗和疾病引发的减员效果5%

维修（Repair）：每点增加维修速度与效率3%

贸易（Trading）：每点提高贸易收益率2%

幸运（Luck）：每点增加幸运度10%

2.能力（Abilities）

炮手（Gunner）：火炮致命一击率+5%，但伤害效果-5%

狂暴炮手（Berserk Gunner）：火炮装填速度+10%，但射击时爆膛几率也+5%

神炮手（Sniper Gunner）：火炮命中率+5%，装填速度-15%

捕风者（Windcatcher）：行船加速率+10%

操帆大师（Sail Master）：操纵船帆的所有效果+5%

风语者（Stormspeaker）：船只遭受风暴伤害程度-20%

接舷大师（Boarding Master）：提升跳帮接舷的船间距离

火枪手（Musketeer）：接舷作战的士兵们配有短火枪

接舷恶魔（Boarding Devil）：接舷作战的士兵们生命值+50%

贸易商（Trader）：从事与贸易相关活动时获10%加成

商人（Merchant）：从事与贸易相关活动时再增加额外10%加成

精打细算（Pack Rat）：座船总载重量+5%

了望者（Watcher）：航海大地图上发生遭遇事件几率-25%

幸运海盗（Lucky Pirate）：海图上遭遇财宝商船几率+40%

隐形船队（Invisible Squadron）：遭遇敌对国家战舰几率-20%

学生（Student）：经验值累积速度+10%

书虫（Bookworm）：每隔3级可多获1点特技点数

导师（Mentor）：手下军官们获得你所得经验值的10%

硬汉（Hard Man）：生命值上限+50%

重手（Heavy Hand）：击中敌人后可减少对方气力

狂暴（Berserker）：近战攻击造成的伤害+25%

神枪手（Gunman）：手枪射击精度与伤害+10%

魔法子弹（Magic Bullets）：手枪射击精度+15%，伤害+10%

不知疲倦（Tireless）：气力恢复速度+20%

刀刃舞者（Blade Dancer）：大范围劈砍招式伤害效果+20%，气力消耗-10%

穿刺攻击（Piercing Strike）：攻击突破对手格挡的几率+20%

医药（Medic）：海战中船员伤亡-10%，仅担任随船医生时才有效

外科（Surgeon）：海战中船员伤亡-20%，仅担任随船医生时才有效


快捷动作菜单中经常用到Sail To指令


回到港口船厂维修之后又焕然一新

建造（Builder）：海上损毁维修效果+10%，仅担任随船木匠时才有效

造船（Shipwright）：海上损毁维修耗费的木材与帆布-10%，仅担任随船木匠时才有效

走私（Smuggler）：买卖走私商品时价格可享受10%优惠

走私行家（Master Smuggler）：与走私贩子做生意时发生冲突的几率-10%

主线剧情

话说《海狗》一代的主角Nicolas Shark以西班牙奴隶的身份白手起家，历经不懈奋斗后最终成为海上豪强，这位老大雄心勃勃准备在加勒比海建立一个利伯坦尼亚共和国，据说这样可使本地人民彻底摆脱英、法、西、荷4个海上强国的奴役和压迫。但没想到由于叛徒告密，他的舰队遭到英、法、西、荷4国舰队联手伏击，老人家不幸壮志未酬身先死，但他留下了东山再起的希望，那就是自己的一对儿女以及隐藏在某海岛山洞中的大笔财宝。玩


挥刀舞剑砍翻敌酋

家选择的男性或女性主角正是老英雄的儿女，开始游戏后主角会先从一位神秘信使那里得到父亲的遗信，信中夹了半张藏宝图，上面写着自己的名字。此时的剧情目标是寻找另外半张藏宝图，但在主角人物级别达到9级之前不会触发找到另外半张藏宝图的剧情，因此玩家可充分利用这段时间熟悉操作并培养主角，最好多打海战抢几艘好船，然后以战养战积累资金招募高素质副手。等到人物级别满9级后，随便找个酒馆与老板聊天，酒馆老板会高价卖半张藏宝图给你，两图拼合后得到一条谜语，分析谜语推断出藏宝洞就在东南海域的多米尼加（Dominica）岛上。把船开入多米尼加岛海湾中，进入船身视角模式靠岸，沿着岸边山洞进去即可发现父亲留下的大笔财宝。然而此时主角的妹妹或哥哥也会出现并指责主角是偷窃藏宝图的窃贼，争吵中两人动手比武，胜利后大家说明原由这才兄妹相认。此时对话中有3次机会可选择杀死妹妹或哥哥独占财宝，如果始终选择第一项回答内容，就是兄妹联手继续完成父亲遗志。兄妹商量之后想到寻找父亲昔日的顾问Robert Staffordshire帮忙，接着从多米尼加前往摩纳岛（Isla Mona），在酒馆中找到Robert。


溜进敌港被人发现追砍

Robert同意帮助兄妹俩，但他要先测试一下主角的能耐，首先给了个铲除大海盗Marcus Le Sanguinaire的任务。这个海盗此刻就在摩纳岛港湾水域中巡游，他的船叫血腥米歇尔号（Bloody Michelle），玩家准备妥当后出港，利用Sail To快捷键就能直接靠过去开打。干掉海盗Marcus Le Sanguinaire后回到酒馆，Robert提出组建新国家需要有强大的海军，号召海盗们团结起来对付4个海上强国是最省力的方法，如果能干掉海盗联盟的头子Kurt Krieger并取而代之，那么加勒比海上的所有海盗必定会对主角俯首称臣。Kurt Krieger就住在摩纳岛进镇子的那座总督府里，门口有两个卫兵站岗。与Kurt Krieger的决斗难度不小，强烈建议主角在未缴获“黄金之针”等高级佩剑前不要贸然入内挑战。


与海盗盟主Kurt Krieger的决斗


兄弟们并肩子上啊！

成功杀死Kurt Krieger后，主角立刻成为新任海盗盟主，当下传唤加勒比海盗头子们于两周内赶到摩纳岛总督府召开武林大会。注意杀死Kurt Krieger的日期，这个日子加上13天就是众海盗头目抵达的日子，到时候系统也会有日志更新提示，总之建议玩家这段时间最好不要远离摩纳岛。特别要小心的是，成为新海盗盟主后，英、法、西、荷4国与主角的关系立刻变成敌对，一旦出海就会遭到接连不断的追杀围剿。好容易撑到武林大会召开的日子，到总督府与众海盗见面，但看起来大家的革命决心还不够坚决，这时主角的妹妹或哥哥站出来一番慷慨激昂陈词终于说动众海盗死心踏地跟随主角打江山。海盗们负责骚扰4国海上运输路线，而主角从此要开始攻占地图上全部16座港口的战斗，夺取港口的战斗要求先清除港湾内敌舰，然后靠近海岸要塞以密集火炮轰击，将要塞耐久度打到零后带兵登陆，之后还要杀光要塞内驻守的残余士兵才算将整个港口攻陷。此时可选择抢劫、焚烧和占领港口，前两种可获大笔劫掠钱财，后一种是主线剧情所要求的，但需要有未任官职的闲暇副手出任总督。已被玩家占领的港口也可能会被敌人夺回，玩家要赶在敌人之

前迅速完成占领全部16座港口的艰巨任务，成功后主线剧情就到头了，敌国总督最终不得不在停战协议书上签字，主角兄妹也算完成了父亲昔日的宏伟志向。不过通关之后玩家还能继续游戏，加勒比海上的冒险生涯似乎永远没有终点……

游戏心得

无论跑主线剧情还是走自由路线，主角养成和战舰选择都应以武立本。开始的角色特技点数都应加在击剑上，能力可优先考虑不知疲倦、硬汉、学生这3项以尽快强化主角战斗力。初期不用招太多副手，主要是薪水开不起，留个闲的副手只管出海去抢船，干这个比做什么走私贸易来钱快多了。开始底子薄可选小船队下手，但也别不分青红皂白乱下手，最好只选一个国家的船只进行攻击，否则把4个强国全惹红眼了，整天屁股后面跟着大批追杀的舰队也挺麻烦。海战中最要紧的不是战舰吨位和火力，而是速度和机动性，游戏里最好的海上战舰是轻巡洋舰，这种3级舰速度快转弯灵活，32门火炮虽然少了点，但用这种船作战主要靠跳帮接舷取胜。海战开打后都先以舷炮对射开局，迅速调整航向把敌人弄到己方射程内，同时自己闪进敌舰射击死角。混战中要想尽快转弯必须降帆，逆风行船速度会变得特别慢，没耐心的朋友可多按几次Sail To尝试靠近敌舰，一旦与敌舰船舷靠近即可按F3投入跳帮接舷作战，有时玩家还没按就已进入甲板战过场画面，那是敌人先对你下手了。接舷战最关键的是士兵数，初期玩家单挑能力差，全靠小弟们撑场面，如果过来的兄弟少了，主角免不了会被数量占优势的敌人乱刀砍翻，所以任何时候到了港口先去酒馆里招兵买马。4类船员中优先招募士兵和火枪手，因为他们都是接舷战的主力，之后再考虑水手和炮手。舰炮的对射也会对甲板上的士兵造成减员，因此在接舷之前也可抢先用葡萄弹对敌舰射击削弱对方甲板兵力。初期海战中要实施跳帮作战就得与敌船靠得很近，为了达到这个要求势必会先挨上不少炮弹，如果主角和舰上水手长的接舷特技级别较高，在与敌舰相隔较远时就能出现F3跳帮接舷热键提示，如果玩家热衷于此道最好尽早升级接舷特技。


普通炮弹射程最远

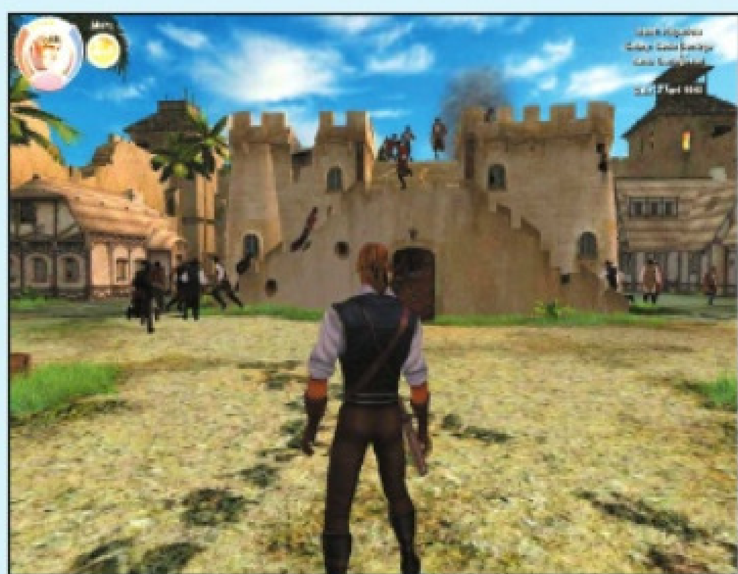

接舷级别高以后隔这么远都能跳帮

游戏中其实有很多诀窍可供主角尽快提升等级和积累财富。海战中击沉敌舰，陆战中杀死对手都能获得经验值，因此玩家如果在大航海图中看到两支正在交战的舰队时不妨上前痛打落水狗捡个便宜，如果嫌海战麻烦还可到交恶的敌对国家港口，趁夜选择Sneak溜进去杀卫兵，敌港中的卫兵是无限重生的，阁下就只管在那里练个痛快吧。海上航行时遇到风暴如果能侥幸不死也会得到经验值，玩家可在近港地区徘徊，发现风暴云后利用F6键快速存盘再提盘改变风向把自己卷进去赚经验，当然这招其实也挺累的。要想走正道做生意赚钱，先按M在海图上查看各港口的特产商品和所需商品，用鼠标指这港口图标后按右键即可在右侧看到相关信息，上方列出的蓝色货物为该港口目前急需购进的货物，下方绿色货物是该港口特产，可低价大量吃进，不过要注意海图上提供的港口需求信息都有时间期限，玩家了解到的供需情况可能是已过时的市场信息。通过正规渠道的贸易致富较慢，因此玩家也可做走私生意。所谓走私生意即是贩卖倒运违禁商品，这类商品在列表上以红色名称显示。违禁商品无法在港口商店中买卖。在无港的岛屿附近进入船身视角模式后能找到不少走私贩子的货船，与其对话即可交易走私品，低进高出能赚不少钱，有时海战中夺取敌船后也能顺带缴获少许违禁商品。如果阁下嫌这些方法都太繁琐，这里还有一招无耻的赚钱方法，在酒馆中接到护送船只前往指定港口任务，接着雇个副手在舰队管理界面里把船长换成自己人，然后转身去船厂把要护送的船卖掉，这时如果再开除原先的那位倒霉船长，他就会以俘虏身份出现在乘员列表中，看好他的国籍，把这家伙带到该国任意港口去释放又能赚到上千赎金。


一轮齐射就能击沉一艘敌舰

初期主角装备差，跳上了敌舰甲板后只管喊兄弟们并肩上，然后赶紧躲到手下背后找机会捅几刀过瘾，杀光敌兵后按F3进入敌舰船长室与对方船长单挑，这时就是考验你武艺的时候了。单挑中有不少招式可用，但B键的大范围砍剁与Z键的佯攻都没太大意义，最实用的就4个键：鼠标左键的快速突刺耗费气力较少，是普通战斗中的常用攻击；V键是迎头力劈，虽然耗费气力较多，但在关键时刻对准敌人来这么一家伙绝对能砍掉大半血，使用这招一要有好剑二要拿捏好时机，在被围殴时用会被打断；空格键是格挡，气力耗尽后全靠它保命，不过格挡不能保证绝对封死对方攻击；Q键是拔出手枪对敌射击，初期装备的破手枪只有一发弹药，在同

一场景中仅能发射一次，使用手枪最好是在紧要关头，比如敌人就剩那么一点血时，或者对方保持格挡防御姿态，或者主角气力耗尽又看不惯对方如此嚣张等。考虑到游戏中单挑对手的呆板，只要看好时机轮番利用这4招一定能战无不胜，如对手太强还可快速连击左、后、右3个方向键实施快速闪避动作，等后期获得的刀剑与手枪越来越好时，单挑战斗就会更加省力。杀死船长后敌舰即被主角攻占，玩家可选择将其收编入自己舰队带回港口船厂卖钱，如该舰性能不错也可换作自己的旗舰，或掠走船上货物后将敌舰沉入大海。每次打败敌舰船长后，玩家有随机几率缴获到不同类型的刀剑、手枪和望远镜，高级刀剑攻击力更大，突破敌人的格挡几率也很高，游戏中最顶级的刀剑是10级的Astalid，攻击高达22～26，最顶级的手枪是10级的决斗者之梦，攻击力26～36，但这把双管手枪只能射两发子弹，感觉没有笔者曾缴获过的一把叫做铅弹四重奏的四管手枪好使，能放4枪的优势比高攻击力重要多了。还有望远镜是很多玩家不太注意的一种重要道具，早期的小望远镜仅能看到敌舰的国籍，但更高级别的望远镜不但能提升放大倍率，还能看到敌舰装备的火炮数、船员总数等详细参数。


要塞中的肉搏战


夺取港口后有3种选项

论海上作战轻巡洋舰是当之无愧的野战之王，冲锋钻死角，接舷跳帮夺船一气呵成，回港维修、招募船员都花不了多少钱，用它在海上打家劫舍那是再理想不过。相比之下，号称顶级怪物的巨型战舰（Manowar）虽然外形霸道火力强悍，却是个花钱的无底洞，速度慢、机动性差不说，稍有撞伤回港修理就得掏大把银子，全船满员编制时近1500名官兵每月薪水近10万，光这笔开销就能让玩家双眼发黑。当然，巨型战舰也有它特殊的用武之地，那就是攻占港口的战斗，这时候就需要发挥巨型战舰102门火炮的齐射威力才能迅速摧毁敌方沿海要塞，如果是普通二三级的战舰根本吃不了几发要塞炮塔发射的32磅大口径炮弹。进攻港口之前最好能准备两至三艘巨型战舰，舰炮全换成使用24磅炮弹的铁质火炮。铜质火炮与青铜火炮炸膛率太高，基本不予考虑。舰上枪炮长也换成10级火炮精确的人选，杀进敌港后开到要塞近前只管填上高爆弹轮番射击，只有这样才能在最短时间内将要塞摧毁。


与某国关系好可到该国总督处领取任务

当发展到后期时，主角知名度高涨成为加勒比海风云人物，海战中如己方占绝对优势可通过对话轻松劝说敌船长连人带船投降，有时以强凌弱进入跳帮接舷战后敌人竟会不战而降。对接受劝说投降的敌船长，玩家可选择将其扣押（Capture Him）或处死（Rill Him），而对敌舰上的船员有留用、变为奴隶、全部处死3种处理方式。奴隶也是游戏中的一种商品，玩家可在港口商店或走私贩子处卖出手上奴隶。初期如果招惹了不该惹的国家，则可到该国教堂去捐钱，没事也能来捐，可提高与该国的友好度；但如果与某国关系太密切，该国的敌对国也会对你产生敌意，你手下隶属敌对国国籍的副手们也会闹别扭走人。后期攻占较多港口后声望高涨，打仗什么的是省力多了，不过每次从港口回到旗舰上都要面对一大帮副手申请提高薪酬待遇的事件，如果不答应给他们提高工资，这帮家伙立马甩手走人，逐一打发他们后从船长室出去才能继续冒险。P

双周回眸

事件：盛大推出《传奇世界》手机版

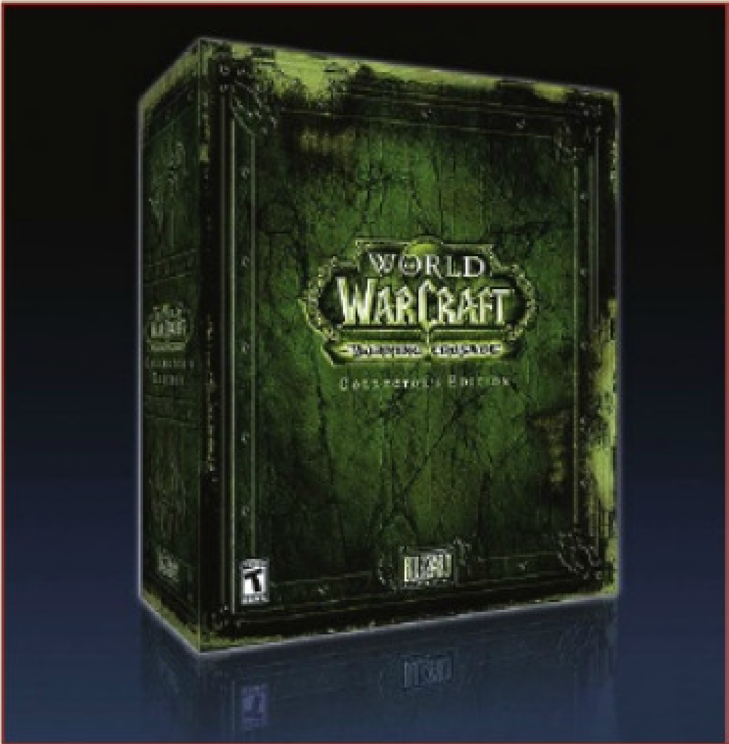
盛大的全资子公司数位红日前宣布即将推出网络游戏《传奇世界》的手机版。据称，手机版《传奇世界》可以与PC版实现互动，是一款真正意义上的手机网络游戏。



游戏在画面风格上与PC版统一，且实现了手机与PC的账号绑定，凭借交互系统，玩家可以将在手机上获得的经验值和装备上传到绑定的PC账号中，此外手机版还具备传世宝盒与传世天书等功能。据悉，数位红已陆续开发了多款以《传奇世界》为主题的游戏，但此次手机版完全忠实于PC版的游戏世界观，而且有多种与PC版相关的功能。这款游戏将与PC版《传奇世界》一样免费运营。

小虾：目前手机网游提出与PC互通已经不是新鲜事了，但许多手机网游据说都卡在3G标准上，迟迟不能商业化运营，PC版的开发也尚无消息。而盛大此举依托高人气网游，也算得上近水楼台先得月了。

关键词：燃烧远征



暴雪日前宣布，《魔兽世界》的首部资料片《燃烧远征》发行时将包括标准版和典藏版两种规格。典藏版比标准版的售价高出20美元，其中除包括《燃烧远征》安装盘外，还附赠精装画集、背景音乐CD、幕后花絮DVD、游戏宠物虚空雏龙、外域地图图案的鼠标垫以及两副《魔兽世界》卡片版游戏起始包和3张高级卡等周边。amazon.com上的发售日已写明为11月30日，看来跳票的可能性已经微乎其微了。

小虾：没什么好说的，这是每一位北美玩家都想得到的感恩节礼物。

声音：网游真相调查

“许多像小盛一样的青少年喜欢的一款网络游戏叫《魔兽世界》，从初级玩到最高级，需要每天3个小时，持续不断玩1年。”这是某大众媒体以“网游真相调查”为题痛陈网络游戏危害时引用的数据。节目中采访了一位如今健康饱受摧残的“沉迷者”小盛，他说：“大夫也说，就是因为你长时间地玩，就是夜里玩、白天睡觉，就是脑供氧不足，还有长时间坐，有时压迫神经或长时间不运动，造成你四肢有些肌肉萎缩、震颤，这些毛病都会体现出来。”（以上引用原文，未做必要修饰）

小虾：不瞒大家，就是因为我长时间地编辑稿件，就是夜里写、白天睡觉，就是脑供血不足，还有长时间冥想，有时压迫血管或长时间不好好吃饭，造成我电脑脖、鼠标手，比小盛还严重哩！

图片：同福客栈一日游

9月27日，伴随着鞭炮和锣鼓声，网络游戏《武林外传》公测暨游戏剧杀青新闻发布会在平谷影视基地的同福客栈拉开了帷幕。且随我们的镜头去同福客栈里探个究竟！（见右图）



1.本以为影视基地是个交通便利的去处，没想到山高路险，在崇山峻岭中虽然找到了正确的路线，还要走过一段土路才能抵达目的地



2.进了客栈，才发现灯光昏暗，建筑也有些简陋。毕竟是摄影棚嘛，等房顶上的大灯都亮起来才能看到电视剧里客栈的样子



3.昏暗的发布会现场倒是隐藏着不少“星星”，大家找找，哪个是“白展堂”？哪个是宁财神？哪个是丁贝莉？



4.尽管主打的是《武林外传》，但丁贝莉是这次发布会上的明星，虽然大多数时候她在台下一幅很矜持的样子。完美时空真是很会利用明星效应呢！

数字：56%

美国一家调查机构日前发表的调查报告中显示，在美国的1.17亿游戏玩家中竟有56%的人玩网络游戏，而在网络游戏玩家中有64%是女性。更不可思议的是，数据表明PC依旧是玩家使用得最多的游戏平台，有64%的游戏玩家玩PC游戏。

小虾：56%可是6500万人！印象里现在美国玩家最喜欢干的事就是掂着枪爆头，而说到网游，《星战前夜》再火也是单一服务器，《网络创世纪》最辉煌时也不过才四五万人在线啊……

■快评

剽窃还是纯属巧合?

■北京 Gary

自从进入网络游戏市场之后，腾讯恐怕还没碰到这样烦心的事：10月份以来，多家网络媒体转发消息称，韩国知名网络游戏开发商Nexon已经正式起诉腾讯，认为其运营的休闲类网游《QQ堂》剽窃了Nexon开发的网游Crazy Arcade BnB（即由盛大网络运营的《泡泡堂》）。其实这一波转载已经称得上是旧闻了，早在9月中旬，Nexon起诉腾讯的消息就已不胫而走。Nexon在起诉状中表示，腾讯的《QQ堂》“无论从游戏画面、操作方式、道具设计、背景颜色还是背景布置的具体细节上，均与Crazy Arcade BnB相同或实质性相似”，且游戏名也采用了与其中文名“泡泡堂”非常相似的“QQ堂”。Nexon要求腾讯中止该游戏的服务，并赔偿其6000万韩元（约合人民币50万元）的损失。


上为《泡泡堂》，下为《QQ堂》

其实，这一事件涉及到了两个核心问题，一是著作权的保护，二是不正当竞争。就著作权保护来说，要认定作品是否剽窃，首先要明确游戏本质上作为一款软件是否构成著作权侵权，这要从软件编写的源代码上进行对比。而游戏的背景故事、角色造型等项目又单独构成一个独立的著作权保护客体。就不正当竞争来说，两家游戏厂商的游戏都在中国大陆地区运营，属于竞争对手关系，如果“使用与知名商品近似的名称、包装、装潢，造成和他人的知名商品相混淆，使购买者误认为是该知名商品”就属于不正当竞争。从这两方面来讲，作为后来者的《QQ堂》似乎并不在理。但腾讯认为，《QQ堂》完全由腾讯自主策划和编写开发，也不存在“实质性相似”的问题，而韩方指责的抄袭“根本没有根据，因为‘操作方式’是不受著作权保护的”。和双方的嘴上交锋相比，玩家的评论则耐人寻味。有人说：“《QQ堂》投入商业运营已近两年，在线人数据说已达20万，而Nexon选择在这个时候对《QQ堂》发起进攻，似乎总给人一种奇怪的感觉。”还有人翻出了韩国网游的发迹史，说：“这就看开发公司怎么想了，不然暴雪光维权怕是都要累死。”甚至有一位自称游戏开发者的网友留言说：“我就是没创意，把游戏做得一模一样，这也犯法？”

到本文落笔时，这桩官司还没有任何结果，笔者也不便在此妄加揣测。但这桩官司也牵扯出了一个国产游戏开发领域的深层次问题：创意！我们是不是真的缺少一些创意呢？**（本栏目文章仅代表作者观点，与本刊立场无关）**

北美最受欢迎网游排行榜

1	激战
2	星战前夜
3	瑞泽姆传奇
4	无尽的任务
5	激战——派系
6	卡米洛特的黑暗时代
7	城市英雄

资料来源：MMORPG.com

中国台湾省网络游戏排行榜

1	激战二部曲——盟与敌
2	天使之恋Online
3	搞鬼Online
4	墨香
5	卡巴拉岛
6	劲舞团
7	三小侠

资料来源：巴哈姆特游戏资讯站
http://www.gamer.com.tw

韩国网络游戏排行榜

1	街头篮球
2	跑跑卡丁车
3	冒险岛
4	地下城与勇士
5	洛奇
6	热血江湖
7	鬼魂
8	Rohan
9	魔兽世界
10	天堂II

资料来源：韩国Rankey网站
http://www.rankey.com

云网销售风云榜

1	网易一卡通（大话/梦幻）
2	17Game一卡通（热血江湖/决战）
3	光宇一卡通按元充值
4	魔兽世界游戏卡
5	91充值卡
6	悠游一卡通（三国群英传）
7	搜狐游戏卡（刀剑Online）
8	天堂一卡通（天堂II）
9	征途游戏卡
10	世模一卡通直充（丝路传说）

资料来源：游卡销售云网
http://www.cncard.com

■网游事件簿

●由北京八八信息举办的“轻松江湖行，奖你汽车天下行”活动近日圆满落幕。这次活动是为配合网络游戏**新《江湖Online》**的公测而举办，历时两个月。最终，来自厦门的玩家薛建成幸运地获得了本次活动的唯一大奖——奇瑞QQ轿车一辆。新《江湖Online》自8月10日公测以来，在线人数已突破3万人。



●盛大网络运营的网络游戏**《龙与地下城Online》**宣布其M3.0版定名为《沙丘魔堡》。《沙丘魔堡》版本最为玩家关注之处是加入了PK，此外盛大还宣布DDO在近期会继续免费运营。



●**《魔兽世界》**于10月3日开放了跨服战场后，陆续发现有玩家使用不正当方式在战场中为自己谋取利益。第九城市声明将认真查证，封停使用变速齿轮等第三方程序的玩家的账号，规范战场秩序。

几·度·春·秋
从“幻想”到“大话”这一年

■本刊记者 燕小七

人们总是喜欢品尝成功的喜悦，而不愿意去回味挫折或失败的苦涩。对许多成名已久的网络游戏运营商来说，他们走到今天恐怕也都经历了不止一次的挫折。那些在广大玩家面前一闪而过的游戏名字是他们心中永远的痛，而在这当中试图从挫折中重整旗鼓、再建河山的运营商可谓凤毛麟角。你可能已经习惯了一款游戏宣布内测后就渐渐悄无声息的现象，甚至见怪不怪了。如果以这种模式来衡量，金山软件在2005年发布的网络游戏《幻想春秋》则走过了更富戏剧性的一年。

“幻想”受挫

《幻想春秋》真正开始宣传是在2005年年初，虽然金山在2004年年底发布《封神榜》时就透露了这款游戏的一点消息，但大部分玩家都是在转过年的春节前后看到《幻想春秋》铺天盖地的宣传攻势的。随着官网上线、代言人签约，游戏的发布似乎完全走在正常的轨道上。2005年5月13日，金山在北京新世纪饭店举行了《幻想春秋》新品发布会，金山总裁兼CEO雷军、金山亚丁工作室的负责人罗晓音、游戏代言人张含韵悉数到场，一场发布会渲染得分外热闹。值得注意的是，在《幻想春秋》的宣传中，游戏的开发团队、成都金山的亚丁工作室以前所未有的曝光度被捧到了舞台中央，《幻想春秋》的预告视频里点缀着这个金山旗下最年轻开发团队的照片，上面是一张张洋溢着笑容的脸。金山的官方资料里提及了这样几个细节：亚丁工作室是由“中国游戏音乐第一人”罗晓音带领的“明星团队”；60%以上的员工来自于天府之国的四川，80%以上的成员都拥有超过两年的从业经验，团队平均年龄仅有24岁；工作室女性比例接近50%，在国内游戏开发团队中极为罕见。而“稻城亚丁被人们誉为‘梦开始的地方’，金山亚丁是年轻的游戏开发者们‘梦开始的地方’”。然而人们可能忽视了一句当初被作为优势宣传的亮点：当时《幻想春秋》投入开发尚不足一年。



罗晓音在《幻想春秋》新品发布会上接受采访，后来他离开了成都金山开发团队

看起来一切接近于完美。但《幻想春秋》内测开始后，反馈回来的各方信息却让金山高层无法兴奋起来。内测持续了一段时间后金山低调宣布，游戏的公测会推迟到当年9月，这与半年前《封神榜》以火箭速度实现从内测到收费的三级跳形成了强烈反差。而后，望眼欲穿的玩家也并未在9月份看到公测如期进行。这时，一个新的用词——“回炉再造”开始出现在人们的传说中。在此后一段时间里，《幻想春秋》的“延期”成了每次发布会上媒体必问的话题，而金山则表示游戏还在逐步完善之中。直到将近1年后，雷军才在一次采访中明确表示，《幻想春秋》的延期源于“内测在线人数未达到预期，立即推出时机并不成熟”。



2005年5月13日，雷军与张含韵在《幻想春秋》新品发布会上



跑火车，在《幻想春秋》的宣传中时常可以见到的一种游戏方式

再造“春秋”

提起这段往事，雷军自认为欣慰的一点是，他并没有急着将这款游戏强行推上市场，从而变成另一款《梦幻国度》。据说，金山内部曾喊出“春秋不成、天地不容”的口号，意在自《剑侠情缘网络版》《封神榜》等“民族网游”的成功后在Q版网游市场上也占有一席之地，进而巩固金山在整个网游市场上刚刚拼杀出的份额，





如果直观地比较，《幻想春秋》和《大话春秋》看起来没有太大不同，3D场景、大头娃娃是游戏一向的风格

并谋求更大发展。因此，虽然《幻想春秋》首战未捷，但金山的目标没有改变，延期的目的就是宁肯忍得一时阵痛也要将来在Q版市场上有所作为。

在这一年时间的回炉再造中，外界并没有得到关于开发的太多消息，但金山的老臣、亚丁工作室负责人罗晓音的离去也算是一个不大不小的新闻。雷军后来说，罗晓音做了多年的音乐，一直有亲自参与游戏开发的热情，因此他去了亚丁。但雷军认为，罗晓音的才华更多地表现在音乐上，亚丁不是他一次成功的尝试，所以现在“晓音成立了自己的工作室，还在为游戏做音乐”。但亚丁显然在更换负责人后转变了思想，雷军提到了一个细节：在《幻想春秋》开发期间，雷军要求亚丁的每一位开发者都能对同类游戏进行深入了解，首当其冲的就是他本人十分推崇的《梦幻西游》。雷军说，他提出了这个要求，也真的飞赴成都进行了检查，结果让他失望。“许多人根本就没有去玩‘梦幻’。”雷军说，“我当初放出了‘狠’话，没有玩的可以走人，但这么大面积的‘不及格’显然不是走人能够解决的。最后只好决定补考，就是请假不上班也要玩！结果这一次每个人都通过了40级这个及格线。”

这是雷军在《水浒Q传》公测发布会后的一番笑谈。虽然不排除其中的演义成分，但这反映了他对产品开发的严格要求。实际上，如果大家真的去学习他推崇的《梦幻西游》，体会“街道大妈式”的精神追求，那么眼下刚发布不久的《水浒Q传》才是最正宗的接班人。这里好像出现了一个明显的悖论，一方面金山以“Q版回合制”市场的争夺为基调刻意回避谈及《水浒Q传》对《大话春秋》的影响，一方面又让“Q版即时制”的《大话春秋》汲取《梦幻西游》等“前辈”的精华。但金山的逻辑显然是，如今的《大话春秋》已经完全不同了，不论相对《梦幻西游》还是《幻想春秋》，这款所谓的“无厘头爆笑网游开山之作”都是独特的。

从“幻想”到“大话”

《幻想春秋》的主线任务都是根据历史、神话以及成语改编而成，如女娲补天、刻舟求剑等，目的是让玩家在完成任务的过程中了解成语典故的由来，加深对传统历史文化的了解，寓教于乐。《大话春秋》则不再完全立足于历史，而是以春秋争霸为时代背景，从孔子的屠龙刀引出游戏主线，以春秋时代的奇人轶事为切入点，目的是“以轻松和无厘头的视角，创造出一个搞笑的世界”。



《幻想春秋》当初突出了生活技能的设计，游戏就是你的家

《幻想春秋》的根本理念在于网络社区的营造，生活系统是其主要亮点所在，这和类似游戏的核心内容并无太大不同，但在游戏修改前后这个系统的构建还是有一定差别的。《幻想春秋》不提倡练级，它的口号是“网游就是生活”，因而设计了包括钓鱼、养殖、种植及制造等繁多的生活技能，具有“高度的细节化和极大的自由度”。显然开发者认为，这套生活系统过于繁琐了，因此《大话春秋》突出了每个生活职业的特点。除了传统的技能外，每个职业还有各自的特色技能，使每个职业都具有不可替代的重要作用。目的是使“生活职业不再繁杂，多样但简明，有特色但不单调”。



变身，《大话春秋》的特色之一

或许你一进游戏就能感受到的变化是职业的改动。《幻想春秋》中有4个种族：青龙、白虎、朱雀、玄武。每个种族可以选择战士或法师两条线路，由此衍生出八大职业。《大话春秋》则设计了8种战斗职业，目前开发的有武士、力士、射手、方士4种，每种职业可以选择不同的天赋路线，技能习满后还能靠修炼系统继续提升角色的能力。看得出来，除了生活职业尚且保留了部分设计之外，职业系统基本上已经是重新制作了。



卡通味十足的人物加无厘头搞笑，是否能成为《大话春秋》的杀手锏呢？

《大话春秋》还加入了元神系统等《幻想春秋》中没有的游戏系统，在系统的丰富程度上它可以和时下许多同类游戏媲美。但是大家都知道，一名玩家来到游戏中，很大程度上并不是冲着里边有多好玩的系统，就如雷军所说，是否能给玩家营造出满足感，提高幸福指数是它能否招徕人气的关键之一。江湖本来险恶，《大话春秋》的前身已经证明了这一点，我们惟有希望《大话春秋》一路顺风。也许一段时间之后，我们可以更从容地面对这次独特的“回炉再造”。

■类型：在线角色扮演/在线策略 ■制作：CCP Games ■运营：光通通信
■游戏状态：收费运营 ■官方网站：http://www.eve-online.com.cn

向更深的宇宙进军

《星战前夜》最新资料片前瞻

■北京 黑色圣石

《星战前夜》（以下简称为EVE）自从在中国推出以来，已经吸引了无数玩家的目光。在今年的E3上CCP Games公布了最新资料片“The Path to Kali”的消息，而光通通信作为《星战前夜》的运营商，也从一开始就向玩家承诺国服的更新速度将与欧服同步。因此在这部资料片接近上市时，国内玩家对它的期待也越来越高。尽管光通至今仍未正式公布国服的资料片更新计划，但相信中国玩家不必为此等待太久。《星战前夜》于2003年正式问世以来，经历了2004年11月的资料片Exodus，2005年7月的Cold War以及2005年12月的Redmoon Raising，在游戏系统、引擎、飞船舰种、星系领地等各方面都有了大幅更新。而最新的The Path to Kali版本中玩家将体验到什么内容，正是本文将详细介绍的。

新的探索

The Path to Kali版本中新增的最重要内容是合同系统。玩家可以创建面向军团或其他玩家的合同，类型包括拍卖、租赁、物品交换和运送任务等。与普通空间站任务和联合交易市场不同，玩家不必非要在空间站接受合同，而是可以直接在宇宙中获得。与此同时，玩家还可以真正地“探索”EVE中的宇宙。在之前的历代资料片中，游戏都着重于经济、社会和战斗系统上的改进，而这次开发团队终于注意到了玩家对更多更复杂有趣的任务以及更广阔的未知世界的期待。在新的星系扫描系统和星图无缝结合系统的支持下，玩家可以自行探索更多隐藏在宇宙中的秘密：新地点的位标、稀有资源或失落文明的遗址。参与太空勘探还是新版本中进行科研的前提条件，因为科研所需的许多物品都需要通过探索获得。新版本的科研系统与之前的相比拥有了更多“研究”的色彩：新加入的发明系统允许玩家通过探索获得的材料，如T1级别蓝图、T1级别成品、领域数据核等将T1蓝图升级为T2复制蓝图，从而令玩家独自获得T2级别蓝图成为可能。而发明所获得蓝图的流程次数、材料等级、生产力等级，甚至整个发明过程的成功率都将由玩家拥有的技能所决定。



新开启的星系将不再只能从星图中看到



盖伦特的战列舰外形更加趋向流线型

战舰和装备

每当EVE推出新资料片时，最引人瞩目的都是新增舰种。在The Path to Kali中，每个种族都将增加一艘战列巡洋舰和一艘战列舰。艾玛族的新增战舰强化了伤害输出能力和抗性，不过减少了能量武器安装需求的强化；加达里的新增战舰强化了炮战能力，去掉了大部分导弹发射架，但强化了混合炮台的威力；盖伦特的新战舰不但增加了炮台威力，还增强了机动性，使其能更快地接近敌人展开缠斗；米玛塔尔的新增战舰除了继承其种族一贯的高伤害输出能力外，还获得了很不错的护盾增强能力，不过也因此在机动性上有所欠缺。



货舰目前在国服还很罕见，但随着Kali版本的推出，它的数目一定会不断增加

除了新增舰船外，资料片还加入了舰船升级功能。在这一版本中，玩家在击沉敌方战舰后可以就地进行打捞。只要拥有足够的打捞技能并配备打捞装备，玩家就可能通过打捞获得各种舰船残骸，


改良图像引擎下的战舰


宇宙中的固定地标物体也在改良的图像引擎支持下表现更加出色


新增星系内的景象


资料片中的战斗画面

运气好时甚至能获得隐藏的死亡空间复合体的位标。而打捞上的舰船残骸则可作为材料，通过可从市场上购买的蓝图制造舰船升级模块。此外，有些Boss还会直接掉落高性能的升级模块。就像每个人物都有10个植入体插槽一样，每艘舰船也至少拥有3个升级插槽用于安装升级模块，配合不同的装备和升级模块，玩家可以创造出真正与众不同的舰船。不过和植入体类似，一旦舰船被损毁，玩家为它安装的升级模块也将一并被摧毁。资料片中另一种与升级模块类似的新增物品是战斗增效剂，它的功能与植入体相似，但功效是针对舰船本身的（如增加能量护盾的强度等），而且是暂时效果。战斗增效剂是在安全等级为0.0的星域采集气云，然后在POS中进行加工所制造出的产品，可以说是真正的飞船必备装备。

星域与势力战争

EVE中的星系规模和种族数一直在随着游戏的升级而不断扩展。在The Path to Kali中，玩家可访问的宇宙空间规模将进一步扩大。游戏中期以后大部分玩家的活动区域都将集中在安全等级为0.0的星系，目前这些0.0星系中有一些仅仅只能在星图中看到而无法抵达。现在，The Path to Kali开发了8个玩家之前无法进入的0.0星域，这些星域不属于任何势力，而且隐藏着无数的资源等待玩家去发现（当然那里也许更加危机四伏）。令人遗憾的是，EVE中设定的第5个种族“朱庇特”仍然没有开放，而朱庇特星域也依然对玩家紧紧关闭着它的星门。

除了新增星系外，The Path to Kali在星图方面最具革命性的改变是增加了所谓的高级内容互动系统（ARCS）。简单来说，在这部资料片中玩家可以参与到NPC势力之间的战斗中，你也可以宣布效忠势力内部争端的任何一方。游戏内的政治和地域界限将会随着玩家的阵营归属而发生动态改变——玩家直接控制着游戏世界的命运，创造着属于自己的历史。将这一系统与军团和0.0星系主权宣告联系起来，可以看出EVE已经越来越具有一个模拟社会的特点，而包括自由人玩家、独立小型军团成员、大军团联盟成员乃至各军团长在内的游戏角色和势力也必将因为这些变化而随之发生巨大改变，大规模会战也许将不再仅仅出现于0.0星系的深处。

美轮美奂的新引擎

最后一个激动人心的消息是EVE的图像引擎将在The Path to Kali中得到升级。这次升级是针对即将上市的Windows Vista操作系统所使用的DirectX 10开发的新图像引擎，它利用了Vista提供的新游戏特性支持及优化，可以为玩家创造更细致的图形细节。为此，游戏里的300多种飞船都将在超高分辨率下重新建模，使用更多的多边形、更细腻的材质和更丰富的特效。玩家们在升级后将会目睹通过HDR和渐变阴影等效果呈现的更漂亮的舰船。当然，由于Vista是一个新系统，EVE开发小组已经确认Vista版客户端的新特效将完全是可选的，使用Windows XP的玩家仍然可以使用自己的老操作系统继续游戏。从目前公布的截图来看，新引擎下各种族的战舰反射出的光彩更加绚烂、线条更加流畅，装甲板也更具立体的金属感。可以说在经过近3年的使用后略显陈旧的EVE图像引擎再次焕发出了青春，当然，能否享受到这份美丽取决于你是否有一台能够驾驭Vista的强劲电脑。

介绍到这里，相信大家对The Path to Kali已经有了一定的了解。向更深的宇宙进军，让我们静心期待这部新资料片的降临！P



新老“毒蝎”的对比：新版毒蝎（左图）一点也没有现在的那种破旧生锈的感觉（右图）。Redmoon Raising中的加达里舰船总给人一种重工业的感觉，单一的色调、锈迹斑斑的护甲板、时隐时现的光点仿佛是陈旧的厂房一般。而新材质的则有真实的金属感，更为现代。

■类型：在线角色扮演 ■制作：Blizzard Entertainment ■运营：第九城市
■游戏状态：收费运营 ■官方网站：http://www.wowchina.com

《魔兽世界》攻略篇

纳克萨玛斯死亡骑士区战术要点

■北京 风琳

死亡骑士是亡灵大军的精英部队，他们的强大可以由守护在死亡骑士区的“天启四骑士”来证明。你会发现他们甚至比克尔苏加德都要恐怖，只有踏平他们，才能打开通向克尔苏加德最后的大门。

教官拉苏维奥斯

Boss技能：

1.重压打击：拉苏维奥斯的破甲技能，可造成极其恐怖的物理伤害，同时减少攻击目标100点防御值，可叠加。

2.挫志怒吼：有一定几率发动，会抽空其身边35码范围内所有玩家的法力并造成与被抽空法力相当的伤害。

3.学员：有4名学员保护着拉苏维奥斯，他们会使用盾墙（持续20秒，主动技能）和嘲讽（可无限吸引Boss的仇恨直至下一位学员嘲讽），每名学员在被控制过一次后将获得1个Debuff，在1分钟内不能再次被精神控制。

战术安排：拉苏维奥斯恐怖的物理攻击力是战斗的难点，其每击超过10000点的伤害输出对所有玩家都意味着死亡。不过游戏开发者在这里设计了个小花招——拉苏维奥斯的学员可以被牧师精神控制，所以我们可利用被控制的学员当Tank抵御拉苏维奥斯（依靠其强大无比的盾墙），这也是目前唯一的攻略方式。在牧师控制1名学员顶拉苏维奥斯时，团队中的战士要负责顶住剩余的3名学员（注意，只是顶住就可以了，其他职业不要对学员输出伤害），并把他们的位置限定在控制牧师的15码距离内。Boss的另一可怕之处是挫志怒吼，因此战斗中的站位也相当重要。需要注意的是，法师和所有远程职业都应与拉苏维奥斯保持35码的距离，而负责控制学员的牧师（2个左右，利于切换）则要保持在拉苏维奥斯、被控制学员和被战士顶住的其他学员之间（各间隔15码最佳）。因为处在怒吼的影响范围内，所以控制牧师要在战斗一开始就马上耗尽自己的魔法，只留够发动精神控制的就可以了。



纳克萨玛斯死亡骑士区示意图：1.教官拉苏维奥斯，2.收割者戈提克，3.库尔塔兹领主、大领主莫格莱尼、女公爵布劳缪克丝、瑟里耶克爵士

攻略流程：用冰法激活拉苏维奥斯（这是最安全的方式），把他引到图中的位置2；负责控制的牧师马上控制学员上前顶住Boss（嘲讽+盾墙）；伤害职业马上跑位到位置1处，因为Boss处在学员的嘲讽中，所以伤害职业可以全力输出DPS（特别是盗贼一定要保持在仇恨列表的前几位）。3名战士注意按战术安排，把其他学员控制在位置5。战斗中要注意的是当盾墙效果消失时学员间的切换，这里要求负责控制的牧师准备好时间插件，在“MT”的盾墙效果消失前3秒钟及时提醒，以便让控制组的另一牧师马上控制新的学员，当盾墙消失后，马上嘲讽Boss接手仇恨。这一过程中很难保证不出现意外，特别是在3名学员都有Debuff时，所以需要首席盗贼在学员切换不及的瞬间开闪避去强行顶住Boss。只要让拉苏维奥斯一直在Tank的吸引下，战斗就容易多了。

收割者戈提克

Boss技能：

1.瘟疫：戈提克会对玩家施加1个所有属性减少10%的Debuff，不能被驱散，但可叠加。

2.暗影箭：造成二元伤害的单体魔法，要么全抵抗，要么全伤害。

战术安排：击杀戈提克的过程相当特别，戈提克位居大厅中央的高台上，他所处的大厅可分成左右两部分。在Boss被激活后，大厅中央的门将被关闭，玩家团队随即被分成左右两部分（这也是必须的）。在被激活后4分30秒戈提克会传送到大厅中，在此之前玩家将不断受到从召唤柱（右侧大厅）中召唤出的

小怪的骚扰，而每击杀1只小怪，左侧大厅中的5个骸骨堆里就会产生相应的鬼魂攻击附近玩家。注意刷新的小怪是：

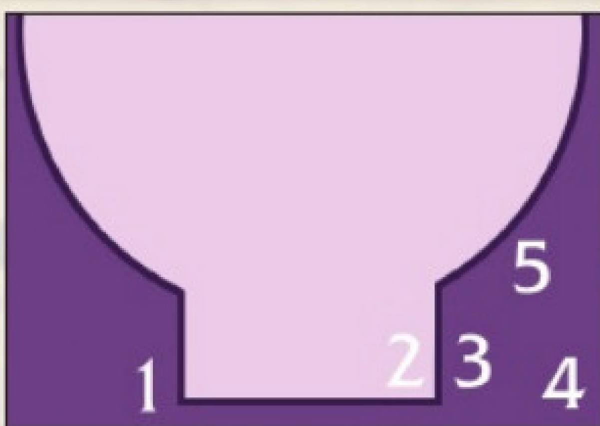
1.冷酷的学徒：人形非精英怪，对战士攻击一次伤害为200～300点，可以被变羊。

2.冷酷的死亡骑士：亡灵精英，对战士伤害约为1000点，对布衣伤害为2000点以上，会随机发动顺势劈。

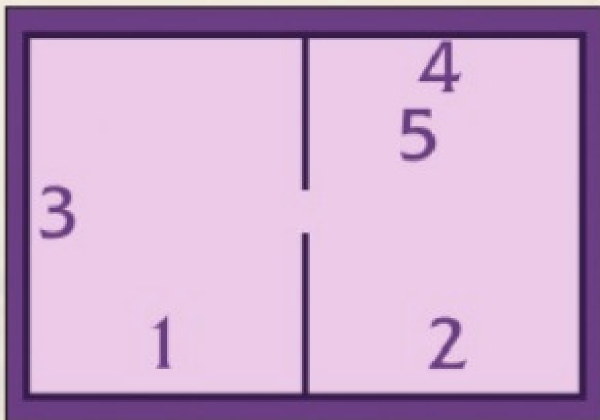
3.冷酷的骑兵：亡灵精英，拥有强大的近战攻击力，会随机发动顺势劈。

战术安排：由上可见，整场战斗是对抗一支亡灵部队的过程。根据大厅的左右差异，战斗之前应将团队分成两支20人小队。居于右侧大厅的团队需要更多的战士（Tank精英怪）和牧师（捆亡灵单位）；居左的团队需要更多的AoE职业（AoE掉HP值不高的鬼魂）——切记要尽量消灭这些刷新的小怪，当戈提克下来、刷新停止时要求最多只有4个小怪未被消灭，但一定要处于被牧师绑缚的状态。

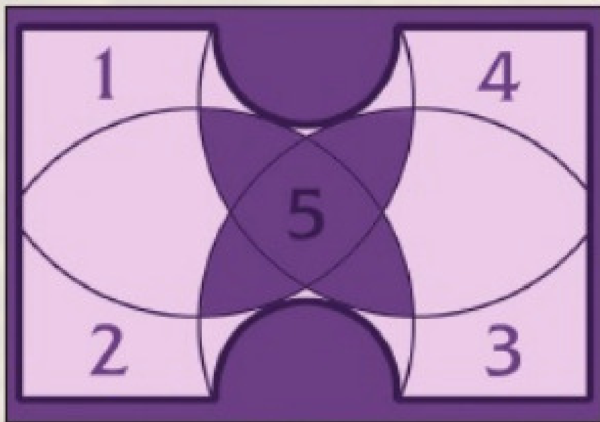
攻略流程：随便找个远程职业激活戈提克。右侧大厅的团队是此次攻击的主力，要即时秒杀冷酷的学徒，而对骑士和骑兵则要用战士顶住后尽快击杀。要注意的是，牧师应尽量绑缚住骑士、骑兵，让战士和伤害职业集中一个个地消灭他们。在右侧不断消灭亡灵的同时，左侧会生成无数鬼魂，法师、术士要立即AoE掉它们，虽然它们HP不高，但攻击力不可小视，而死亡骑士所产生的鬼魂也是需要战士来顶的。4分30秒后戈提克会随机传送到大厅任意一侧，此时应马上控制或消灭掉所有小怪，让战士顶住戈提克，全力对其输出伤害。每隔30秒，戈提克就会传送到另一侧大厅，在此过程中，戈提克所在大厅的玩家当然要集中攻击，而另一侧的玩家则要马上补给。全力输出DPS是消灭戈提克的关键，一般应该在2分钟内解决战斗。



教官拉苏维奥斯站位图：1.远程DPS，2.Boss、MT（学员）、近战DPS，3.控制牧师，4.MT治疗，5.Tank战士及其治疗



收割者戈提克站位图：1.法系职业组，2.物理职业组，3.小怪刷新处，4.治疗位置，5.DPS职业（阻挡小怪秒杀治疗者）



四骑士站位图：1～4.四骑士被拉到位置，5.安全区

大领主莫格莱尼

大领主莫格莱尼技能：正义之火：对前方区域造成2500点左右的直接伤害，附加1个DoT效果，由约1/4几率的近战攻击触发，火抗够高的角色可减免一定伤害。

库尔塔兹领主技能：流星陨落：约15000点的火系伤害，攻击范围为8码，伤害由被砸到的玩家平摊。

瑟里耶克爵士技能：神圣愤怒：造成550点的神圣伤害，施法范围为35码，会造成弹射（当弹跳到第2名玩家身上时伤害加倍，以此类推）。

女公爵布劳缪克丝技能：虚无地带：召唤出1个5码的AoE区域，对其中的角色造成4000点阴影伤害，施法范围为45码。

特别技能：

1.死亡骑士标记：每位死骑都有自己唯一的死亡标记。在被激活30秒后死骑会第一次施放标记（标记区域内所有玩家），此后每12秒施放一次，施法范围为65码，无视野限制，每个标记持续75秒。注意，不同死亡骑士的标记不会叠加，标记所造成的伤害是额外伤害，无视防御、无敌、冰箱等任何效果。标记第一次并无作用，其后每次伤害增加250点，但伤害效果只在被标记玩家处于该骑士65码光环区域内才会造成。

2.盾墙：每位死骑都拥有盾墙，在其HP为50%时使用，持续20秒。

战术安排：最为可怕的“天启四骑士”，他们代表着瘟疫、战争、饥荒和死亡，他们是血色十字军曾经的领袖，是克尔苏加德的直属卫队。因为死亡骑士标记和光环的存在，所以战斗中的站位极为重要，如果4光环和4标记叠加将导致瞬间团灭。为了不让四死骑的光环叠加，必须把他们分别拉到大厅的四角（注意，是真的要贴到墙角上）。此时大厅中央将产生一个不算很大的安全区，这里是战斗的关键。当四死骑各自被拉到位后，因为标记效果依然存在，所以要通过不断地转换战场来消除标记效果（普通职业叠加2次标记开始跑回安全区恢复，并马上转移到另一个死骑的战场，战士职业叠加4次转移）。这里需要8名战士来Tank死骑（每位死骑配置2名，保证主Tank有消除标记的时间，如果队中的战士有极为熟练的操作也可以只用6人，但这就要求相当完美的切换过程）。

攻略流程：这是一场考验耐心、细节、战士与牧师能力的战斗。我们以8名战士和8名牧师参与战斗为例讲解。首先，4位主力战士同时开怪，并马上把死骑引到大厅四角，4位牧师也马上跟随战士的步伐，战斗开始。考虑到标记的存在，所以安全区内应保证两名治疗者，然后除战士以外所有的玩家都要频繁切换攻击目标（2次标记为24秒）。其中攻击瑟里耶克要注意分散（技能反弹），攻击库尔塔兹则需尽量集中，攻击布劳缪克丝要注意躲避其AoE技能。这里推荐首先把瑟里耶克的HP打到50%（50%以后晾他20秒，让他一个人对着MT开盾墙好了），然后是库尔塔兹、布劳缪克丝，最后是大领主莫格莱尼。当所有死骑的盾墙消失后就要马上开始全力输出伤害，首先要消灭的是技能威胁最大的瑟里耶克和库尔塔兹，最后才是布劳缪克丝和大领主莫格莱尼。而战斗的难点始终是不要让标记叠加过高，且跑位时不要犯错误。

注意：首先，在进入安全区时所有职业要自己扎绷带回血，这样将极大地减少治疗职业的压力。其次，在跑位时要注意，标记的消失时间是75秒，而你在每个死骑区至少要停留24秒以上，所以一定要在自己的标记消失后再回到该死骑区。这里的建议是，每个死骑区都跑上一趟，一圈下来刚好第一次的标记效果消失。P

■类型：在线角色扮演 ■制作：网域 ■运营：网域
■游戏状态：8月28日公测 ■官方网站：http://www.huaxia2.com

《华夏II》公测更新版前瞻

■江苏 hmy

《华夏Ⅱ》进入公测之后，更新的速度可以用“深圳速度”来形容。继之前已经进行测试的双面职业、职业骑乘、副本系统外，在前不久发布的公测新版中又加入了变身、城战等内容。请随笔者一起来看看这个新版本中的几处亮点。


北郡的安全区成了“怪物”的天堂

一、奇异变身。在游戏的最新版本中，你可以在北郡杂货店掌柜处买到变身道具，随机变化成各种不同怪物的模样，憨厚的熊、翱翔的鹰、凶神恶煞的巨人，甚至是空中乱飞的虫子……就像在《魔兽世界》里变骷髅一样，你现在可以实现《华夏Ⅱ》里的DIY变身秀。当然到目前为止，你还不能想变什么就变什么。

二、红名悔过。人非圣贤，孰能无过。《华夏Ⅱ》的新版本给了那些因种种原因PK而变成红名的玩家改过自新的机会。“红名悔过宫”是为红名玩家专门设置的系统，红名玩家可在丛雨沼泽的牢狱中与九黎长老对话进入悔过宫，再与宫中的渡化使者对话领取任务并获得任务物品戾气盘和嗜血锄（同时可以买上几道太乙仙符）。玩家通过戾气盘获得指定任务的坐标，到达指定坐标后使用嗜血锄可刷出怪物，杀死怪物后用太乙仙符超度一名刷新出的NPC，这时任务日志上就记录下了已超度亡魂的个数。回去与渡化使者对话，系统会根据你超度亡魂的个数减少玩家一定数值的PK值。

三、封妖除魔。每日晚间新增的封魔令任务使玩家变成了斩妖除魔的主角，不同等级的玩家可以向不同的NPC领取寻魔仪，探索和召唤妖魔并与之进行大战，系统将根据玩家在活动期间所消灭的妖魔数量给予相应的奖励。

四、华夏牧场。当你厌倦了硝烟弥漫的战场，可以试着到华夏牧场里享受一下世外桃源的乐趣。通过牧场里的工作玩家可以获得相应的报酬，这无疑为与世无争的休闲型玩家找到了绝好的生存方式。


丛雨沼泽的渡化使者愿意帮你洗去身上的杀戮之气


不喜欢杀戮的玩家可以去经营华夏牧场，过一种田园牧歌式的生活

五、三国城战。三国城战是本次更新的重头戏。在《华夏Online》的历史中，华夏、轩辕、昆仑、赤水4座城市占据了重要地位。时过境迁，《华夏Ⅱ》的焦点则汇集在天圣原上重建的华夏城、暮秀雨林的百果城以及地处幻海古洋的鲛衣城上。三足鼎立的历史谁都不会陌生，因此激烈的氏族大战就在所难免了。三国城战中加入了一些大胆的设计。如你可以使用用于突袭的无敌或隐形药水、用于补给的召唤商人、用于阻挡敌人的栅栏，甚至在合适的时机召唤天兵天将前来助阵。城战规则大家并不陌生，摧毁图腾、占领图腾和保卫图腾是每股势力千方百计想要达到的目标。

六、硝烟四起。这是新版增加的一个让玩家积累功勋值的活动。活动开始前，8名守将分别镇守在天圣原虎啸谷、天圣原城东密林、轩辕城西村、阪泉军营和南郡村寨附近，符合条件的玩家（等级10级以上、PK值20以下）登录游戏就会收到大业长老的求援信。玩家在想要参与协防的守将处报名即可上阵杀敌，敌军将发起20次进攻，持续约两小时。越到后来进攻的敌人将越强大，如果敌人一直不能杀死我方守将，攻击的主使者“魔君耀嘉”将亲自出马。玩家参与防守时消灭的敌人越强、越多，获得的功勋值也越多（可在任务日志里查看每次防守的概况和获得的功勋值）。但如果我方守将阵亡，你在大业长老处就只能得到一丁点奖赏了。

■类型：在线角色扮演　■制作：Turbine　■运营：盛大网络
■游戏状态：8月28日公测　■官方网站：http://ddo.sdo.com

《龙与地下城Online》施法者职业法术选择

■北京 黑色圣石

在《龙与地下城Online》（以下简称为DDO）中共有6个施法职业，分别是法师、术士、牧师、游侠、圣武士和吟游诗人，其中前两者是奥术施法职业，牧师、游侠和圣武士是神术施法职业，而吟游诗人的法术中则同时包括奥术和神术。对不熟悉DnD规则的中国玩家来说，这些职业冗长而复杂的法术列表需要花大量时间去研究，本文总结了这些职业一些有用的法术，希望能为在地下城中冒险的玩家提供少许帮助。

法师和术士。法师和术士的法术列表完全相同，区别仅在于法师可通过学习卷轴不断增加可使用的法术总量，但法力值有限，且只能施展当前记忆的法术。术士只能选择使用少量法术，却拥有大量的法力值，可多次施展同一法术。但不论是术士还是法师，总有一些法术是任何奥术施法职业都应该记忆的，这些法术包括：1级的法术魔法飞弹、燃烧之手、衰弱射线，2级的蛛网术、群体惊恐术、马友夫强酸箭，3级的火球术、加速术、力竭射线，4级的魅影杀手、石肤术、降咒术，5级的球形闪电、死云术等。这些法术大部分都可应付多种局面，考虑到法师和术士都需要隐藏在队伍后方，在法术中加入更多远程攻击法术也是合理的选择。



圣武士的法术主要用于强化自己



团队作战中，法师和术士的法术可以发挥强大的攻击力

牧师。DDO中的牧师与韩式网游中弱不禁风的牧师不同，他同样可以冲锋陷阵。这不仅表现在牧师可以用重甲和盾牌，还表现在可以不受盔甲影响而施展法术上。牧师的神术缺乏奥术制造各种伤害的能力，“造成伤害”类法术也无法通过自发转换获得。但在治疗方面，牧师却因为有可以自发转换的“治疗伤害”系法术而发挥巨大作用。牧师升级时可自动学会相应等级的所有法术，一名牧师准备的法术中应包括：1级的虔诚护盾、神恩术，2级的援助术、根据队伍需求选择的属性增益法术，3级的解除类法术、灼热光辉，4级的防死结界、复原术，5级的群体治疗轻伤、死者复活、法术抗力以及所有等级的怪物召唤术。牧师的法术中包括许多辅助性法术，使用得当的话可发挥相当强的战斗力。

游侠和圣武士。游侠和圣武士都是DDO中的辅助型神术施法职业，且都需要准备法术，不过他们和牧师一样，可在升级时自动学会相应等级的所有法术。由于等级限制，目前DDO中游侠和圣武士的可用法术最高不过2级，且由于关键属性低，几乎所有需要敌方目标通过豁免的法术都很容易失败，基本上只能起辅助作用。法术类型方面，游侠的法术更倾向于辅助，而圣武士的法术则在起辅助作用的同时也适用于正面战斗。游侠应选择的法术包括：1级的纠缠术，2级的治疗轻伤以及1～2级的召唤自然盟友。圣武士应选择的法术包括：1级的祝福术、治疗轻伤、神恩术，2级的解除麻痹以及对应类型的元素伤害抵抗法术。由于获得施法能力较晚且无法使用高级法术，游侠和圣武士都无法以法术作为主要战斗方式。

吟游诗人。吟游诗人的法术列表中同时包括了神术与奥术，而施法方式则更像术士，可掌握的法术十分有限。吟游诗人的法术最高可达4级，这已经可以让他拥有一些有价值的法术了，不过由于关键属性的问题，吟游诗人不适合使用需要对方豁免失败的法术。大部分吟游诗人法术列表上的法术都与他的职业定位相同，主要起辅助作用。一名吟游诗人应选择的法术包括：1级的治疗轻伤、防护邪恶，2级的各类属性增益法术、治疗中度伤，3级的移除诅咒、解除魔法，4级的治疗致命伤以及所有等级的怪物召唤术。由于吟游诗人的法术学习数量有限，玩家需要在选择前仔细斟酌。

■类型：在线策略 ■制作：KOEI ■运营：盛宣鸣
■游戏状态：8月22日内测 ■官方网站：http://www.dolchn.com

《大航海时代Online》海盗的起家史

■安徽 牙牙

《大航海时代Online》（以下简称《大航海》）开测以来，各位玩家一定到过不少大城市，也一定在里斯本、马赛的酒吧中和美丽的酒吧姑娘攀谈过了吧？在和她们交谈时，她们话里话外总会提到一些玩家的名字，而他们正是这个服务器中的佼佼者，如某某发现了珍贵的古迹、某某是臭名远扬的海盗等。其实，有哪个玩家来到游戏里没有动过当海盗的念头呢？虽然当海盗令人非议，但以这样的方式出名却是最简单快捷的。

作案现场踩点

基于现在服务器的状况，声望只开到3000，远洋航行是不用想了，不过东地中海还是可以抵达的。既然我们要做海盗，那么就要在这附近选好打劫的地点。

作案地点一：希腊以西，东北通过达达尼尔澳海峡、马尔马拉海和博斯普鲁斯海峡与黑海相连地带，南至克里特岛范围内圈起的是一个浪漫的名字——爱琴海。这里海路狭窄、视线开阔，而伊斯坦布尔港外的黑海海域尤其拥挤。

作案地点二：亚历山大港外，沿尼罗河下流而上的区域。东地中海区域是欧洲文明的发源地，雅典、开罗、贝鲁特、亚历山大、伊斯坦布尔等文化名城都在这个区域内，所以这里也是新手冒险家长期停留的地方。作为新人，他们在这里刷宗教、考古的等级，而且战斗能力较低，多半都不会练习战斗技能，因为开支的原因，他们只会携带接近船员数目下限的水手以使他们可以航行得更远。这样一来，冒险家们在战斗中的能力全部处于下风。综合以上分析，东地中海中的冒险家们就是海盗狼口中的肥羊，再结合东地中海独特的地理环境，这里就是一个打劫的天堂。

作案工具报告

工欲善其事，必先利其器。既然我们铁了心要打劫，就不能打无准备之仗。首先我们要选一艘战舰，并达到能驾驶它们的等级。选船之前我们要决定做什么样的海盗，海上激战无外乎炮战与水手战两种，炮战需要船上装备大炮，且有弹药消耗，更重要的是在前期我们的炮术等级不高，这样很容易就把花大价钱买来的炮打烂，所以笔者并不推荐玩家用炮打劫，成本太高了！那么我们就选择水手战，水手战的好处是消耗不大，死几个水手不打紧，在港口花上几杯酒钱就又能骗一船死心塌地的跟班，而且重要的是水手的数目直接影响到使用排桨船的速度，这是很重要的。相对海盗的船来说，冒险家的船速度比较快，一旦让冒险家脱离宣战的范围他们很可能就会跑掉。因此，在战斗中我们需要一艘排桨船，这样可以快速接近冒险家。除了船外，各位也要携带救生圈、急救包等附属物品，省得偷鸡不成蚀把米时收不了场。



排桨船在迅速接近猎物

战斗之后你的收获会很多

打劫也要技巧

打劫也是需要头脑的，作为一名海盗船长，我们也要有自己的专业水平，这主要体现在技能取舍上。笔者推荐玩家一转为地方海盗，地方海盗拥有操舵、剑术、划船、接舷和炮术5项技能的优待。其中操舵让我们回转自由，剑术让我们的水手战攻击力提高，划船让我们可以操作排桨船更快地接近猎物并且无视风向，接舷让我们更快地靠近对手。在这个基础上，推荐玩家再配置一个急救的技能，以便让受伤的水手及时恢复。这样我们就可以开始打劫了，主要的行动就是在港口周围游弋，当冒险家出港时实施打击。这时他们的船刚刚起步，还没加起速来，迅速进入战斗然后靠近对手，以水手战结束战斗，之后可以去港口中补给。相信我，如果在亚历山大港口外打劫你会相当繁忙，收获也会特别多。

当然，出来混总是要还的，死在你刀下的玩家的鲜血将染红你的名字，一旦被别人击杀，你将损失金钱、声望和装备，并获得大量的恶名声。

■类型：在线角色扮演 ■制作：ArenaNet ■运营：第九城市
■游戏状态：10月份公测 ■官方网站：http://gw.the9.com

《激战》主副职业搭配技巧

■北京 暴暴

主职业与副职业的搭配是《激战》中一个比较新颖的地方。你不但可以体验到两个职业的乐趣，如果主副职业搭配比较合理，还会让你的角色变得更强大。如果再组一个小队出去对战，不同角色之间的主副职业灵活搭配，那就有更多不同的可能性了。下面，笔者就分析一些常见主副职业搭配的优劣。

战士和僧侣：这个搭配是目前新人比较喜欢的，战士有强有力的攻击，也有坚强的护甲，是很好的物理攻击职业，再加上僧侣的治疗与复活能力，可以把战士的攻击力与增益状态提升到最高。战士和僧侣的搭配比较适合团队练级，战士一般在任务和活动中负责防御和顶怪，但这对操作有所要求，所以新人须慎练。

游侠和死灵：就单独生存能力而言，游侠是非常强的，有生存独有的技能，有对宠物的控制技能，还有制造陷阱的能力，就算打不死对手也能把对手折磨得不成样子。游侠比较适合新人，如果有一定的操作能力则建议副职业选择死灵。死灵虽然对目标造成直接伤害的技能比较少，但他的降系技能非常强大，配合游侠的增加类射击，可在一两个技能内杀掉对手的治疗职业和远程职业，PK中也绝不含糊。可以说，游侠加死灵就是一个活动的炮手。

死灵和元素：死灵和元素是降系的王道。死灵就不用多说了，他们拥有血系魔法，可以通过魔法来增加自己的生命力或消耗对手的生命力，且诅咒系魔法也很强大，可以压制性地打击目标。如果副职业练一个元素，就可以随心所欲地玩弄对手。如主修冰系，可通过冰系和降系来消耗对手，把对手压制到不能移动的地步。另外元素也有其他的好处，比如增强队友的防御力，与队友配合可以提高整体的效果，比较适合团队型的玩家。

元素和幻术：元素是秒杀人的机器。前面已经提到，冰系可以有效地控制对手；火系有强大的攻击力，虽然近身攻击比较多，但伤害系数毫不含糊；风系擅长打断，比较适合团队，能有效地打断其他治疗系魔法，进而控制节奏；地系则擅长保护，可以增强队友和自己的防御与抗性。幻术擅长的是降低对手魔法攻击的成功率和魔法抗性，增强己方的魔法恢复与再生能力。虽然元素是个秒杀机器，但也要有一定的魔法值作保障，与幻术配合就有利于魔法再生，减少等待施放的时间。如果利用得当，可以轻松地把对手扼杀在摇篮里。不过元素和幻术的生存能力都比较差，如果没有好的操作建议不要使用这一组合。

僧侣和游侠：僧侣天生就是一个后勤职业，在战斗中不直接参加战斗，但可以帮助队友恢复、解状态和加Buff。但僧侣因为是布甲，防御相对比较弱，而且治疗职业一般都是别人首要攻击的目标，所以僧侣的生存能力比较重要，这样选择游侠作为副职业就是理所当然的了。主修游侠的生存系技能可以提高自身的生存能力，保证在战斗中既不被优先攻击致死，又可通过跑动帮助队友。

根据需求搭配不同的主副职业可以发挥自己的长处，也能保护自己的弱处，是游戏最经典的设计之一。



主职业的搭配要根据自己是单练还是组队、倾向于战斗还是恢复等方向进行选择，目的是取长补短



死灵法师和元素使的组合可以最大限度地“玩弄”对手



只强调攻击力的角色也许不太适合在战斗中生存，但这也要看你是否有固定的队伍

■类型：在线体育 ■制作：SonicAnt ■运营：久游网
■游戏状态：8月31日内测 ■官方网站：http://soccer.9you.com

《劲爆足球》前锋职业浅析

■安徽 牙牙

想必各位读者都看到了上一期杂志中关于后卫的文章，其实《劲爆足球》中的前锋职业同样重要，和那些追求真实性的足球游戏不同，技能的选择对你的战绩是有很大影响的。

精选技能去浮华

《劲爆足球》中每个职业都拥有专属的技能，前锋的专属技能有两个：燃烧和蝎子甩尾。前锋可能很重视燃烧这个技能，因为使用该技能后，前锋可以弹开周围的防守人员，这是很致命的。不过大家不要被这个技能的表面现象所蒙蔽，因为燃烧虽然能突破防守，但却无法弹开铲球的防守队员。前锋使用这个技能后脚下会踩着一个华丽的七彩光环，有经验的玩家看见之后就会使用铲球防守，不论是跳也好、闪也好，你可能通过第一个防守队员，但绝对无法通过第二个上来铲抢的队员了。

蝎子甩尾是角色用双腿将足球夹起后身体前翻、在倒立状态下用双脚将球大力射向对方球门的技能，射门角度虽然不是太刁钻，但力道十足，也非常华丽。前锋使用该技能有一个好处，那就是当前锋射门时，如果对方守门员等级比前锋低10级以上，无论他站位如何、体力槽是否充盈都会被洞穿球门，所以一般高等级的前锋都用此技能欺负新人。但这一技能的优点也是致命的缺点，华丽的准备动作虽然很帅，但给了守门员足够的准备时间，对付一名等级差不多的守门员时蝎子甩尾根本没有任何得分机会。因此，搞清哪些技能是华而不实的就很重要了。



强力中锋依靠的是控球和速度



用燃烧来突破效果有限

控球第一，速度第二

断球与速度在《劲爆足球》中是十分重要的，游戏中已经给所有职业配备了这样的技能：断球之王。这一技能很不起眼，如果不经练习一开始威力也不大，所以很多玩家都将它放弃了。其实笔者觉得游戏中最重要的就是断球，如果我们打进攻，第一脚射门不论打得多么漂亮，在守门员体力值满时是很难进的。但如果皮球脱手反弹出来，能第一时间抢到球就能形成新一轮进攻。这一点上中文版与韩文版有所差别，韩文版的守门员体力卓越，可以连扑三四球，而中文版的守门员最多守两球就会失去全部体力。当连续攻击变得容易得分时，断球之王的优势就可以发挥了。



恐怖的士气之王

前锋还需要一个技能——士气之王，该技能可以提高全队的速度。由于一名角色可以携带5个技能，而同一技能携带的上限是3个，因此时下前锋的主流配置是3个断球之王加两个士气之王。笔者曾经见过一支队伍中3名进攻队员全是如此配置，真是一支恐怖的球队。

头球与凌空抽射

游戏中进攻的最得力战术是防守反击，而防守反击中最常见的就是由守门员或者中场队员从后场起高球吊入对方禁区，直接发动进攻。前锋在球落下时，可以直接按射门键射门，只是这个射门的时间差要拿捏好。这样的射门会形成两个结果：一是头球攻门，一是凌空抽射。你的队员具体其中哪种方式射门则要看角色的属性。如高个子女生的头球就很出色，而小男孩多以凌空抽射为主。但不论头球也好凌空抽射也罢，相对普通射门来说成功的概率都要高一些。

■类型：在线角色扮演　■制作：HanbitSoft　■运营：天游软件
■游戏状态：8月19日公测　■官方网站：http://www.t2ns.com

《蒸汽幻想》精灵的成长之路

■上海 蓝枫筱月

“我是一个精灵，出生在罗格威尔共和国的帝莲村。一出生我的命运就已经被安排好了：我成为了一名盗贼。出生在一个盗贼世家背负的却是守卫国家的命运，这看起来有些可笑，不过在我成为一名真正的守护者之前，我知道还有很长的一段路要走……”

精灵初步

在帝莲村迎接你的第一个人是位叫做卢艾娜的和蔼老人，他是这个村里的位置保管员。很明显，每一名刚出生的角色都要到他这里听取建议，学会如何在这个充满硝烟的国度生存。在蒂莲村你还会找到指南助手雷文，他会简单地告诉玩家如何自保的方法（新手操作指南），并且让玩家去找村子北面的另一位指南导师罗贝斯。查看小地图，罗贝斯就站在北面标识了红旗的地方。

罗贝斯会提醒玩家，想要生存要有一身好的行头（装备和武器），然后会交付第一个任务（打怪时建议用Tab键快速选中周边的怪，然后自动攻击）。完成任务后罗贝斯会让玩家去东面的大门口找杜克，杜克提供了许多游戏内的知识，如蒸汽可以提炼材料、制作装备武器等，最重要的是你会得知，在拥有特定道具的情况下可以使用蒸汽技能：利用蒸汽的冲击可使攻击的威力更大、可以让自己跑得更快，甚至可以给自己疗伤。和杜克旁边的猿矮人莎伊寞对话可以得到一件武器。这时可以拿到生产器前，制造出第一把属于自己的蒸汽武器。莎伊寞的任务完成后，就可以去见职业说明人卡迪。卡迪会告诉玩家，盗贼有两条路可以走，要么做暗杀者，要么做追踪者吧，不过要到10级时才可以选择。练到10级还是很容易的，5级之前在新手村附近打打小怪就可以，5～10级可以去卡格海岸的蒸汽鼠基地里练级，也没有什么难度。


一名红国盗贼的初始属性要比蓝国的高

在练级的同时，别忘了翻一下自己的随身物品，按快捷键8就能看到一个可爱的小家伙，而你可以去宠物训练师纽普那里了解宠物的习性。在今后的练级中，宠物不但是你“打架”的帮手，必要时还会帮你治疗呢。

向更高级别迈进

10级的转职任务是打一只老鼠，因为附近都是主动攻击的怪物，所以最好与朋友组队前往。20级之前你有两条路线可以选择：一是沿着渔村往南挺进，沿途有14级左右的螃蟹与水母可以猎杀，过了补给站还有18级的绿色螃蟹；二是回渔村乘火车去最东边的城市，那里的11～18级的怪杀起来比较安全，基本上不会主动攻击。而且这里地方比较大，人也不多。20～30级的玩家最好的杀怪地点在西边的渔村。在第一个补给站一直往里可能比较危险，因为途中有人形怪出没，但来到一个有河流的地带后，就有19～22级的螃蟹大批出现。对于攻击力比较弱的盗贼来说，在这里练级比较安全。个人认为，没必要在这时越级去打人形怪，这样又费药又费钱，而且效率不高。


转职任务和宠物任务是在一起完成的，建议一并接了再去完成


怒炎斩是攻击第二高的技能，3级就能打出1000点以上的伤害

贼的加点有几种方法，主要依据手中的武器加，一名用弓的贼和用双刀的贼加点就不太相同。笔者在此还是以近战武器为主谈谈自己的看法。笔者的加点是开始先加剑系技能，一直加到怒炎斩，因为怒炎斩攻击高，实战中非常实用；然后加暗杀系，主要是加生命吸取和开锁，顺序无所谓，而练级也主要仰仗这两项技能。



黑色闪电
《街头篮球》新版深入体验

《街头篮球》的新版本已经运营一段时间了，相信大家对新版已经有了自己的亲身体验。相对于网速的改善，笔者还是对新版推出的众多新技能情有独钟，有人说新版让一些高手的优势变得不那么明显了，这倒是个见仁见智的问题。好了，下面重点谈一谈版本更新后的游戏体会。

■上海 心语泪飞



1.游戏改版后服务器采用了均衡负载，就是说当某服务器出现故障时可自动将指向该服的响应分担到其他服，避免出现有些服数据量很小而有些服负载接近极限导致的性能急剧下降。实际来看，这一措施对服务器的稳定确实有效。



4.游戏的界面现在焕然一新，这一点大家登录游戏时就能感受到。新增的比赛场地则有统一、耐克、互联星空和可口可乐4个。不知道大家是不是喜欢置入式广告这种方式，有时候踩着一个大Logo跑来跑去还是觉得怪怪的。



7.由于盖帽的加强，2分球现在更容易被防守，不过这对SF的影响不大，因为SF毕竟进攻手段多样。由于加强了盖帽、传球NP高，而其他职业又增加过人的间隔时间，令PG现在备受内线的青睐。不用多说，PG的春天来了。



2.系统现在可以对加速器进行更智能的抑制。系统会自动检测一个房间中各人的游戏速度，如果最快和最慢速度之比大于5%，系统就认为有人使用加速器并终止比赛。这样自动退出的比赛虽然可能多些，但却是抑制作弊的好办法。



5.新版本中的道具制作结合了当今的最新潮流，可爱的熊猫、搞怪的恐龙、万圣节的南瓜头以及《V字仇杀队》中超酷的面具，真是琳琅满目，大家可要捂紧了钱包。不然过度消费了，像我一样的学生就只有罢吃早餐的份了。



8.新的技能给我们增添了不少乐趣，有华丽的，也有实用的。比如2分投篮，看似简单，但有时结果往往出人意料，稍一疏忽那些公认的高手便会“失手”，但我相信只有最认真的投手才会取得更好成绩。



3.喇叭是个很有趣的功能，它可以在某一个频道对本服务器中所有的频道喊话，就算好友远在千里之外也能听见你的声音了！不过相对而言游戏环境就吵了一点，在方便玩家的同时，还是劝大家不要没事就“广播”着玩。



6.说说游戏中对角色的改动，感觉这次改动对SG是个不小的打击。3分命中率狂降、过人2秒间隔使一部分SG不得不重新调整自己的节奏。事实上3分命中的改动导致了大部分的战术变革，这次改动可以认为是围绕着SG来改的。



9.运球上篮则比以前更需要扎实的基本功和良好的心理素质，面对越来越少的时间以及众多的“围观者”，即使有再好的基本功，如果没有好的心理素质成绩也不会太理想，因为每次失误都将影响你的成绩。

中国有超过1000万的在校高校学生，这个人群拥有超过50亿元人民币的高校IT消费能力，已日益成为一支规模庞大且仍在高速增长的基础性个人IT消费市场主力军。与这一市场重合的是，中国电子竞技的玩家也主要集中在大学生群体，这一部分玩家不但文化素质较高、消费能力强，而且对电子竞技的疯狂程度是其他玩家群体所无法比拟的。高校特有的宿舍教育网络建设、独特的玩家团体文化、集体生活的相互影响等因素，都使得专业高校电子竞技赛事在各高校具有巨大的影响力，这对于商业营销来说无疑具有重要意义。近年来高校逐渐成为各大赛事竞争的焦点，其中比较成功的是2004年就开始运作的NUGL全国高校电子竞技联赛，如今这项赛事已逐渐发展成为WUGL世界高校电子竞技大赛。

回顾NUGL，展望WUGL
——高校电竞的天空

■北京 Magicboy

高校赛事的回归

中国网通杯第4届NUGL全国高校电子竞技联赛于9月24日下午在中国电子竞技发展中心闭幕，来自华中师范大学汉口分校的Unlimited战队和武汉体育学院的王洪亮同学分别摘取了CS、WAR3两个项目的桂冠。与WCG等世界级大赛相比，NUGL显得有些默默无闻，可是在某些方面来说，已连续举办过4届的NUGL绝对可以说是成功的，它的成功与其独特的赛事体系有着密切的联系。与其他的全国比赛相比，NUGL主要倡导高校自主概念，2004年秋，NUGL全国赛事的顺利举行证明了这一高校电竞概念的可行性。而NUGL所做的，只不过是把职业选手从普通玩家手中夺走的电子竞技赛事，重新还给了普通玩家，也就是学生。



2004年首届全国高校联赛总决赛获奖选手合影

对高校电子竞技来说，学生自发组织的最大问题就是学生自身的组织能力和经济能力很难保证赛事本身的质量。而纯商业化的全球性赛事，如WCG、ESWC等比赛的举办者并没有为高校这一特殊群体设计适合的赛事，学生要和职业以及半职业对手进行比赛，不但要付出更多的时间去练习，赛事安排的不合理也让大多数高校学生望而却步。于是，在相对长的一段时间里，高校电子竞技爱好者成了最关注最热爱但是离电子竞技又是最远的玩家群体。

NUGL的回归给了学生一个充分展示自我的平台。它的最大特色就是将赛事组织权下放到各校学生或学生团体手中，由学生或学生团体来组织管理自己的比赛，给学生以实践机会。由学生或学生团体独立举办的NUGL全国高校联赛校内赛，不但可以得到NUGL全国高校联赛总组委会


NUGL将比赛放在高校体育馆中举行具有历史意义

下发的物质资助，还可以根据自己的喜好举办适于自己学校的比赛为自己赢得声望，甚至建立电子竞技社团。


NUGL成功的高校巡展吸引了众多学子的关注

实践证明，高素质的年青人在自己喜爱的业余爱好上面，总会迸发出无限的活力、热情和创造力。这种现象一样体现在电子竞技上面，高校学生从到网吧进行电子竞技娱乐，逐步过渡到组成一定人数的电子竞技队伍参与大型比赛。在NUGL的扶持下，很多战队升华到建立全校性的电子竞技社团，甚至有学校学生把这些民间性和自发性的爱好者社团整合成为一个大型的全校性协会，取得了与“足球协会”“科技协会”等半校方组织平起平坐的地位，这些几乎是每个高校电子竞技发展的必经轨迹，无不体现着高校电子竞技爱好者的热情和创造力。


WUGL活动北京师大站，大学生参与热情高

高校战队的发展

与其他玩家群体比起来，高校玩家更有组织性和理性，所以整个高校玩家群体在社会主流舆论眼里的地位不言而喻。比如在我国电子竞技领域享有盛名的清华大学U战队，这是一个从2000年延续至今的由清华北大两校学生组建的高校电子竞技玩家社团，以清华大学在校学生为主体、清华大学乃至整个中国教育科研网络体系为依托，不但在高校内部享有很高的声誉和超群的成绩，还通过组队参加社会大型电子竞技比赛积极与其他玩家群体进行交流，在取得好成绩的同时扩大了自己在整个电子竞技领域的影响力，多次成为主流媒体关注的目标和焦点。类似清华大学U战队这种社会形象和竞赛成绩都很好的高校学生电子竞技团队还有很多，比如著名的北京大学SIN战队、北京邮电大学ACE战队、西安交通大学AIM战队等。

这种纯粹属于学生自发的爱好者竞技协会是高校学生社团活动历史的延续，大量的高校学生通过共同的爱好走到一起是高校生活的传统，这也使得这种结构松散、非商业化的学生团队形式在电子竞技的发展初期得到广泛的认同。很多高校里就同时存在着多个平等共处的非官方电子竞技小组，他们或按照游戏分类或属于某类游戏的不同战队，形成了高校特有的战队竞技风景。这些大大小小的竞技爱好者协会在教育网条件较好的学校最先发展起来，也逐步影响了后来架设教育网的各个高等院校。长期以来，有教育网的地方，就有网络对战游戏，就有通过校内BBS进行的交流，就有校际的电子竞技比赛。大部分学生都在宿舍里用自己的机器和同学一起投入电子竞技，这种被国外电子竞技业者称为Light User的玩家群体占了高校玩家群体的绝大多数。

以国家正式宣布把电子竞技列为正式体育项目和中国玩家在WCG 2003的优异表现为契机，高校电子竞技也出现了新的组织形式。以往不同游戏玩家之间泾渭分明、老死不相往来的景况有所改变，各高校都纷纷成立了以全校电子竞技玩家为基础、综合各种电子竞技游戏的大型协会，然后到学校有关部门登记，以获得和其他各种校内协会、学会同等的地位。在招收新成员、活动场地甚至活动经费上也能得到学校有关部门的支持。电子竞技从无序、民间、自发逐渐向主流化、体育化发展，这种良性的趋势也使得更多高校在校学生产生了投身电子竞技的热情。

在北京、上海、西安这些电子竞技比较发达的城市，进一步发展出了以高校校际电子竞技交流为主要目标的高校电子竞技联盟组织，这些组织多是由组织能力强、在各高校玩家群体中威信较高的在校电子竞技高端玩家管理运作。以北京高校电子竞技联盟Bjueu为例，该联盟不但承办各种全国大型电子竞技赛事在北京地区高校的下属赛事，也自行主办跨越教育网和非教育网两种网络条件的高校线上联赛，由此形成了自己独特的赛事组织品牌。同样的，西安高校电子竞技联盟也有类似的成功案例。

这些高校竞技联盟的成功发展也影响着其他地区高校的电子竞技发展。目前，如广州、兰州等地都纷纷成立了自己的城市校际高校电子竞技联盟组织，江苏省甚至成立了全省范围内的高校电子竞技联盟组织。这些联盟的成立为高校电子竞技今后的健康发展起到了关键性的作用，也为高校电子竞技的市场化和商业化运作奠定了一定基础。由于这些高校联盟都是自负盈亏的学生团体，经费来源和



wNv将全程参与WUGL的全国高校巡展活动



WUGL启动仪式

日常运作都以志愿劳动、学生自筹、企业赞助相结合的方式解决，所以和学生创业一样，也在一定程度上得到了学校和社会的肯定。

高校电竞的出路

每逢大学毕业，都会有很多学生希望谋到一份电子竞技的相关工作。他们在大学中接触到的电子竞技比赛、参与过的比赛工作，都会为他们投入到真正的电子竞技工作生涯打下一定基础。

赛事是电子竞技的生命线，对于中国电子竞技来说更是如此。中国电子竞技的发展始于各项大型赛事的推广，此后赛事基本就是整个中国电子竞技事业的基础。要发展任何行业，资金的注入都是不可或缺的，厂商尤其是IT业厂商以高额的比赛奖金作为卖点，吸引大量的电子竞技爱好者参与其中，达到宣传推广品牌的目的以谋求市场回报，这是中国电子竞技乃至世界电子竞技的一种基本模式。而围绕这些大大小小的赛事（尤其是其中的全球性



大赛），整个行业的社会分工和产业链会逐渐形成，其中包括赛事宣传、赛事策划、赛事组织、赛事推广、媒体等，这些都为高校毕业生提供了大量的就业机会，尤其是经管、中文、新闻等相关专业的学生。

销售部和市场部是一项赛事的命脉，这和从事传统行业几乎一样；运营部是赛事的磐石，负责赛事的整体掌控和执行，员工需要有很强的执行力、组织能力和团队协作精神，赛事的策划、计划、赛程赛制、报名、分赛区操作、物料配备、宣传品制作、场地施工、布展、选手组织、赛场调度、奖金发放等全靠运营，很多在学校中有过电子竞技赛事执行经验的学生，毕业后可以首先进入这个部门；以赛事宣传和品牌维护为主的公关部，主要要求创意、缜密的策划和灵活的沟通，以及良好的人脉关系和对行业的敏感和理解，这个部门将为公关专业和广告专业的学生打开门路；另外美工设计专业的学生，可以谋求设计工作，如赛事的Banner、Logo、海报、横幅、道旗、易拉宝、宣传单、宣传册、选手手册、媒体手册、赛事手册，以及其它宣传品和官方网站的设计等，都需要设计专业的人才。

电子竞技媒体也是高校毕业生可以选择的去处。在电子竞技行业最稳定的是传统媒体中的游戏栏目、电子竞技栏目的编辑工作，不过这一类媒体大都处于发展阶段，不如传统媒体的势头，因此要想把这份工作干好需要多下心思，刚毕业的学生要与从事了多年电子竞技工作的资深作者、编辑竞争这个位置是需要很高的职业素质的。

很多人看好电子竞技在中国的前景，但对于一个应届毕业生来说，去从事年轻的行业等同于拿青春赌明天，有人比喻说“做电子竞技就是一个赌博”，赌不赌还得看学生自己的选择。

结语

纵观高校电子竞技的发展脉络，我们可以看到和篮球、足球、校园民谣、学生创业等非常相似的轨迹。高校学生的热情、朝气、创造力一览无余，而这些都来自高校校园独特的人文和生活氛围。就像足球等高校学生活动的开展远不是一帆风顺那样，电



北师大学生与世界冠军wNv同场竞技

子竞技在高校的发展也会有一个漫长的过程。当然，在目前我国的经济和政治条件下，这个过程会比篮球、足球等项目的发展短一些。篮球、足球通过全国高校联赛的形式正式进入普通高校学生的生活，也是近几年的事情，这些赛事的推广和商业开发也是一个严峻的课题。高校电子竞技和上述传统项目之间的相互借鉴，必会加速这一过程。把目光放远，蕴涵着深厚校园文化底蕴、拥有无数高素质玩家的高校电子竞技，对于中国电子竞技的健康发展有着很重要的意义。他们是未来电子竞技的中流砥柱，做好高校赛事，应是中国电子竞技从业者在今后必须注意的一个课题。



乾坤一技 QIANKUNYIJI

本栏目持续征集短小精悍的游戏技巧心得文章，来稿请附上一张以上的说明性配图，欢迎图片解说型技巧的投稿。另外，请大家投稿时写明联系地址，以便刊登后寄发稿酬。投稿信箱：yangli@popsoft.com.cn

狂车塔攻流——兽人的力量与荣耀

■湖北 孤城梦

自从去年WEG，MOON使用风德吹风流大败兽王后，风德流开始在世界范围内流行，这一战术让广大兽人选手叫苦不迭。但一年来，经过许多优秀兽人玩家的不断摸索，也创造出许多针对“风德流”的新战术。这次向大家介绍一招饱含力量与激情、极具兽人狂野气质的战术——狂车塔攻流。

顾名思义，此战术以箭塔、投石车为战术核心，战术流程简单，对APM要求也不太高，非常实用。其关键流程如下。

1.使用传统开局，首发剑圣，初期不断追杀对方小精灵，骚扰对方经济。但由于NE选手现在越来越注重对小精灵的保护，也可首发先知，后期先知在对部队的支持力上比剑圣更强。



图1：初期剑圣骚扰



图2：建造箭塔



图3：投石车点杀风德

2.狂车塔攻流的主力部队是步兵和投石车，因而当基地开始升2级后，尽早建造双兵营，保证出兵速度。

3.第二英雄的选择，根据对手的兵力配置进行相应的变化。如果对手是大量的弓手和风德，应选择牛头酋长；如果对手出较多的女猎手，就招募暗影猎手。

4.前期英雄带领步兵尽量与对手周旋，但2级基地完工后，要马上训练投石车，当拥有两三辆投石车后，立刻发起进攻，因为这是NE最空虚的时候。NE正处于兵力转型阶段，初期的弓手数量不多，风德刚刚被生产出来，而且一般没有完成大师级的训练。贫血的弓手和不会吹风的风德，在兽人步兵与投石车面前完全不够看。

5.进攻时还要带上四五个农民，用来修理投石车和建造箭塔，他们也是决定胜负的关键力量。

6.决战时，保持阵型，将步兵和英雄顶在前面，并手动指挥投石车点射，农民在角落里建塔。如果建造中箭塔被集中攻击，就立刻取消重造，这可起到分散敌人火力的作用。另外，尽量保护好投石车，它们是攻击的主力。被集中攻击的投石车，要不断向后移动并需要调集农民修理。

如果坚持到两三座箭塔在敌人基地门口落成后，随着如雨般的箭矢和投石车一次次毁灭性的齐射，会让NE大军迅速崩溃，这时胜负就分明了。

狂车塔攻是专门针对风德流的战术，其实这一招也能克制NE的大多数打法。由于NE的中前期兵种不是无甲单位就是贫血单位，兽人的投石车几乎成为NE的命中克星。因而在中期，NE是无法与拥有一定数量投石车的兽人正面交锋的。兽人在刚拥有双英雄、半队步兵和两三辆投石车时，是实力最强大的时期，可这却是NE兵力上最青黄不接的时期，初期部队不是兽人的对手，而高级的熊德或奇美拉又暂时形成不了战斗力。在这个时候兽人发起全面攻击，NE本来就难以抵挡了，还被人落井下石地在家中树起一堆箭塔，NE一般很难挺过这个时期。



图4：一击必杀



图5：注意保护投石车

狂车塔攻流的兵力配置全面克制了风德流战术，此战术非常强横，极有压制性。由于兽人箭塔的无赖和投石车可怕的攻击力，只需

抓住一个机会，就将对手逼进万劫不复的境地。我认为“魔兽3”对战中，最精彩的是战术对抗，而不是操作的比拼，战术流比操作流更能带给人乐趣与激情！

PES5花式射门技巧

■甘肃 侯轶


图1


图2

在PES5中，射门时通过对R2的运用，可使球员用不可思议的方式将球射出（就如同现实中C罗的招牌传球那样），是相当华丽的。以下将此技巧介绍给广大实况足球的爱好者！（以下操作均为由左向右进攻）

首先，使球员带球突入禁区，在进入大禁区后快接近点球点的位置（如图1），让球员做出向右横向拉球的动作（**注：**此处左脚球员要向右面拉球，即R2+↓；右脚球员则要向左面拉球，即R2+↑，如图2）。在拉球的过程中，按下射门，使力量槽大约在2/3处时，松开射门键，动作随即完成（如图3～5）。


图3


图4


图5

此动作的成功使用，对球员的能力数值要求挺苛刻：第一，球员逆足脚使用率的数值要不高于4；第二，球员的射门技巧要达到80以上；第三，由于球员左右脚的不同，拉球时所按的键也不同。

比如用雷科巴，他的数值刚好能做出此动作。至于其他球员，大家可自己去游戏里慢慢搜寻和发掘！

PES5底线进攻心得

■四川 秦国强

笔者不久前在线观看了几场实况比赛，感觉大多数实况玩家还是倾向于边路进攻。在PES5削弱了下底传中的落点精度后，下底回传则成为边路进攻的首选方式。

采用边路下底一般不推荐使用△键，因为△键一般是传前点位置，需要玩家使用强移跑位抢点，但在禁区内再使用这招是行不通的。守门员及时出击和后卫及时回防都会让你的传球毫无意义。有些玩家喜欢3次连击○键传高速贴地球，但这种方式在PES5中也被削弱了，玩家在中路包抄的球员很难抢点射门，即使你利用强移，大多数情况还是因为皮球速度过快而错过射门机会。所以笔者强烈建议大家在禁区使用×键传球，这样操作接球队员的难度会大大降低。具体操作方式请往下看。

首先让自己边路的球员全速向底线带球，这时可能会有两种情况。一种是对手紧跟着你追，这时玩家切忌再直线加速带球，因为一旦对方拉扯你的衣服，你的速度一下子就会慢下来，裁判马上吹犯规，而他又不会吃牌，这样往往会浪费很好的反击机会。因此，需要通过斜45度的大步趟球来甩开对方球员的拉扯。另外一种也是跟着你跑，不过有经验的玩家会与你保持一小段距离，这样即使你使用R1急停也甩不掉他，不过这一小段的距离也给你留下了更多的冲刺空间！


图1


图2


图3

到底线之前，你应该及时判断出对手是以上两种中的哪一种，这样才能为晃过对手选择正确的方法。对于第一种情况，你可直接采用扣球来甩开他，当然使用R1急停效果会更好。对于第二种情况就要复杂一些了，扣球和急停显然是行不通的，我们可尝试侧移来晃过对方的重心，当然如果对手明白了你的意图，而你对自己的操作又不是很有信心，那么传球才是最好的处理方式，毕竟能看出你的动机说明你已处于劣势了，大范围的长传转移不失为一个良策。



图4



图5

假如你已成功在底线晃过对手，那么应该马上注意中路是否有接应的球员。如果你使用的是4-3-3阵型，特别是像巴萨的那种进攻型的4-3-3，那么就不用犹豫了，向中路传球吧，因为这种中路传球天生就是为这个阵型设计的。（如图1、2、3）传球时，最好长按×键传球，这样皮球会传到远点，也就是中路包抄的球员位置，而如果只是短按×键传球，则很可能会把球分给身边的球员，机会就很容易浪费掉。

而假如你发现中路没有包抄的球员或他已被防守球员重重包围时（如图4），应该马上观察小地图中的己方球员，寻找上来助攻的同伴，这时中路常常会出现较大的空档，玩家可尝试用远射来取得进球，短按×键把球轻轻拨给他后（如图5），按住↑或→+□键大力轰门（附加使用←或→可打出大角度的射门，不易被门将扑出），只要你控制好射门的力度，这种射门方式的进球率还是很高的（如图6）。



图6

至于玩家到底应该采用以上哪种方式，还是应该根据实际情况而定。笔者希望这些心得能给你在实战中带来更多的战术变化和游戏乐趣。

《掠夺者》Boss对战心得

■浙江 何琦

1.“牛头怪”（Centurion）



主角的女友与怪物的合体

Centurion使用两挺强力机关枪，虽然杀伤力不小，但远距离攻击的命中率相当低，作战时只要保持一定距离即可。此外，Centurion还会经常左右移动，不过移动的幅度并不大，对付他只要使用大威力武器，灵活利用柱子作掩护躲避，抓紧Centurion攻击的间歇，给予致命打击。

2.Jen

此Boss是主角女友与怪物合体后的产物，擅长使用两翼的激光攻击，中间会伴随火焰攻击，而且行动非常敏捷，武器攻击一般很难伤到她，只能等到Boss使用火焰时再出手攻击。她的两翼还能释放出球体以补充能量，你必须集中火力击碎这些能量球阻止Boss补充能量。

3.守护者（The Keeper）

该Boss算是比较容易对付的，一开场便会召唤大量怪物给你制造麻烦，当召唤戏法结束则进入战斗。他擅长使用传送门，经常会躲避攻击，但缺点是攻击时间较长，趁他连续攻击时集中重型火力招呼他，反复几次即可将其击倒。

4.Sphere

最终Boss全身附有防护罩，任何武器都无法伤及到他，只能借助战场上的和Boss释放出来的炸弹，利用炸弹的短暂爆炸效果，令其防护罩失效。此外，炸弹还能让最终Boss在空中停留几秒钟的时间，这时你必须及时躲避Boss释放出的火焰和导弹攻击。


最终Boss

本期推荐秘技

《塔克亚——边缘地带》秘技 (Tachyon:The Fringe)

在游戏中先按下数字键7，然后就可输入以下密码：

im a cheater：启动秘技模式
quickening：无敌
dilithium：能量全满
Starbase boom stick：得到所有物品
kessel run：增加船只
one million dollars：得到5000钱
come get some：弹药全满
there is no spoon：返回
ragtag：得到所有船只
say ahh：开启指定的闸门

无限助燃器：
用助燃器加速到极限，按住Q键。成功的话，你的飞船会保持它的速度和方向直至放开Q键，而且不消耗助燃器能量。

《双王记》官方秘技 (Two Thrones)

游戏中按Tab键进入控制台，输入下列秘技得到相应效果：

stefanrehn：上帝模式
richardnice：得到1000胜利点
manunited：得到50 000钱
burp：切换事件
utopia：使全部反叛者失败
richardbad：失去1000胜利点
aik：失去50 000钱
dimmuborgir：切换战争迷雾

《模拟人生2——创业》新秘技 (The Sims 2:Open for Business)

AddneighbortoFamilycheat [on/off]：在互动上多出个选项，使你可把不能控制的模拟市民加入到自己的家族里。
Forcetwins：当一位模拟市民怀孕时，选择她，然后输入此秘技，她会生出双胞胎。Wall Placement Restrictions Removed Cheat：在放置对象时按下Ctrl+Alt键可开启秘技，墙壁放置规则会被移除。

问题交流《风色幻想V——赤月战争》客座专家：fly

问：请问一下，我记得有个刻纹能复活全体，请问是买的还是抓的？如果是买的话，在哪里购买？如果是打怪物变成刻文的话，是哪一只呀？

答：天命刻纹　苏生之术（1）　单体复活，HP回复20%（SP：40）
复苏之光（3）　单体复活，HP回复70%（SP：80）
回光之颂歌（5）　范围复活，HP回复50%（SP：100）

据我所知，抓怪应该也是可抓到的，具体是什么怪记不太清了。刻纹商店里有出售，不过要游戏进行到中途时才有卖。

问：不知玩第2轮时大家有没有遇到这样的问题：当读取记录，从头开始第2轮的同时，只要升级便会自动配点，而无法自己分配。

答：1.00版在第2轮后的确有这种现象，不过只要到官网更新到1.10版就可解决这个问题了。

问：这次“风V”的内容不错，战斗系统可升级，招式、刻纹也都有升级的空间，只是抓魔兽我有点问题。花蜜喂了小蜜蜂，它也不理我，难道说也要把它打到只有1/10血时喂才有用么？

答：要捕捉魔兽的话，得先进行攻击，使魔兽的HP下降到30%以下才可进行捕捉。

问：最终章打莉亚要怎么打？我用全部的人物进攻，每回合都有1万多的伤害，可是她马上就回复了，到底怎样才能消灭她呢？

答：现在由于有了封魔结界这个刻纹技巧，加上莉亚一回合最多动两下，因此相当于只会被砍一次。至于你说的一回合回复了几万，好像没有那么多，基本上设定是她每回合自动回复10%的HP，除非没有人站在她的前面让她打，否则应该如此。我玩的是Hard级，所以她回9100的血，结果一回合一样秒杀她（第1回是准备动作），你可赏她破甲膏（不要和我说你没有……如果真的没有的话，就用小碧的破风八象）或者你要是有空间刻纹的话，也可考虑把自己的人传到她的左右两侧，就可造成三面夹击的效果。当然，没什么好选择的话，就把可丽儿摆在最前面（相信他的腥风血雨或是无限轮回会打得敌人非常痛）。

另外，如果可以的话，打之前请把主攻手的斗志值都先加到150，这样会打得更快。

林晓：故事讲到这里，主人公杜晓林在虚拟世界沉溺越来越深。他是个有想法就有做法的人，却从不顾忌会对他人造成什么样的影响。但周围的人在关注着他，并且随时准备伸出援助之手。

无险不冒（三）

■北京 星河

四

高进民站在讲台前，扫视着眼前明亮整洁的小巧教室，对一个老师只教这么几名学生仍有些不习惯。但无论他怎样回忆，都想不起20年前那间低矮破旧的农家教室的模样了。

他只隐约记得，在他上小学的时候，使用的就是那种简陋的教室。一间教室里要塞进很多不同年级的学生，高年级听课时低年级就自习；冬天的早晨要提前来生火，而雨季来临时则要用铁桶去接屋顶上滴下的脏水……那是在遥远的世纪初，尚在西部教育大投入之前。即使是在高进民升入初中之后，教学条件虽有所改善，但硬件设施和教职人员依旧匮乏，使得每一位老师都必须带很多学生。

但是在梦里，那些场景却异常清晰：由于宿舍紧张，大部分人不得不顶着狂风暴雨走读，而住宿的学生晚上只能睡在教室；一日三餐都是就着辣椒吃糙米饭——由同学从家带来，每个人都把它精心地锁进箱子……

走出乡村小学已经很多年了，可高进民总是会不断地在梦中回到那个地方。有时候他想，假如家乡几乎没有变化，而他却离开这里到了其他城市，也许回忆起来还容易些，因为老屋依旧，风景不改。但现在的情况却是：他一天都没有离开，而环境却发生了翻天覆地的变化，让他无从忆起——没有任何可供追想的参照物了。

之所以昨晚又会梦见童年，与这两天很投入地备课有关。今天要进入“乡土教育”一讲，他认真地重查了资料。其实按道理说他根本不用备课，他生于斯长于斯，对这里的每一块石头每一棵树木都无比熟悉。那名睁着两只大眼睛痴痴望人的农家少年仿佛昨天才刚消失，而今天的高进民已被唤作“老师”，开始讲述更大范围的历史。放心吧，那些梦境中的内容他是不会讲的，虽说它们更为具体，但显然不够全面。

课堂上的情况远非高进民小时候那么严肃，现如今机器演示要多于教师讲述，软件的视觉效果盖过了专业人士的个人魅力。而高进民本来希望自己能强压住内心的激动，用尽量平实客观的理由阐述那些史实。

“我们这个地区在21世纪初还只是乡级区划，四周一片荒凉。现在的宇云市，在当时也只是一个宇航基地，而且是半秘密的。”

高进民还记得，当年——甚至更早，20世纪末——许多博士、硕士和学士陆续来到这里，从零开始建起了那座先进的宇航基地。

“后来在莫铁地区——就是现在的莫铁市，当时还没有一个正式名称——发现了大型铁矿和铜矿，旋即发展起了一座新型城市。”

莫铁市的建立也是经过了一番权衡的。因为当年在建造宇航基地的时候，就没把它当作一个长期项目，只是一座用于短期实验的基地，真正的发射任务很少。莫铁矿藏的发现，在客观上提前终止了宇航基地的使命，因为无论从安全方面还是其他方面而言，基本建设都会与高精尖技术有所冲突。但大规模的宇航设施还有其利用价值，大批人员也需要安置，而这些科技精英们也不含糊，居然就从头建起了一座居住型城市，而把原来的宇航基地开发成了旅游项目——这就是宇云市的由来。

“这两座姊妹城市距离太近了，所以我们总是要一起来讲述它们。”

高进民只部分地如愿了，其实他还有很多很多话要说，但在这样的开场白之后就必须演示了。教育心理学家告诉教师们，现在的初中孩子，注意力集中也就只能持续几分钟。

这一地区的三维地图被投放出来：

开始是一片荒漠，只有稀稀落落三两间房屋——当然，图例没那么清楚，实际建筑的数目肯定不止个位数。时间显示是2000年。不过可以注意到，在图的右上角，有一片代表宇航基地的区域，那里的建筑相对密集一些。

演示以每分钟一年的速度进行下去，无论村落还是基地，每年都有些许变化，在宇航基地西边甚至开始兴建生活区。

自2009年开始，图的左下方突然开始了大规模基本建设，真可谓一日千里。那是莫铁在动工，随之而来的生产和生活设施如雨后春笋般生长起来。

与此同时，宇云市也开始建设，不过速度似乎没那么快。但高进民提醒同学们注意图形界面中的虚线，那表示地下建筑的建设。宇云市从一开始规划就很注意节约空间，充分利用地下设施。

接着，莫铁市的建筑开始更新换代，不断发展就意味着不断重建。城市面积在继续扩大，同时原有建筑也在不断翻新。眼看着新一茬大厦取代旧一拨楼房，高进民感觉就像自己小时候玩过的经营类电脑游戏《模拟城市》。

时间在一点点接近着20年代，眼下的图形

示意已经与挂在墙上的卫星拍摄的照片相当近似了——这就是现在的宇云和莫铁。

“老师你看，它还在建呢！”一位名叫梁西锋的同学注意到左上方不起眼的时间线越过20年代，继续爬行，直朝30年代拱进。图形化的建筑也在自动更迭。

“这是前瞻性外推。”高进民笑着说道。“这款软件有这个功能。”

“能到什么时候？”梁西锋问。

“应该是2049年。”其实高进民和孩子们一样具有好奇心，在家的时候就自己试过，让演示一直走到时间的有限终点。

“要是把时间设置继续往后延长会怎么样？”梁西锋继续问，“为什么不多设定一些时间？”

“那得继续编软件。”高进民告诉梁西锋。“别以为这种外推很简单，它需要了解和考虑各方面的因素和条件。再说社会发展又不是线性的，你不能简单地按照一个城市目前的收支情况和发展速度来外推未来。能推30年已经很不简单了，再往后恐怕会有困难。”

李可鲁本来有些心不在焉，因为他早就在网上玩过这个软件了。他的注意力主要集中在夏菲菲——那个下午曾被“特写”过的漂亮女孩身上，对梁西锋与高老师讨论的问题充耳不闻。

“别光看女生，向他提一个问题……”

李可鲁的耳机里突然传出声音，吓了他一大跳。他这才意识到杜晓林的存在。“问谁？”

“当然是老师，还能是那姓夏的女生吗？”杜晓林恨不得给李可鲁一下。

“高老师，这个软件考虑到灾难没有？”李可鲁几乎是下意识地重复着杜晓林的问题。“比如说洪水地震什么的。”

“应该没有……”高进民一时有些惊讶。“这是个有关历史发展和预测的教学软件，设定比较简单，应该没考虑到突发性自然灾害的影响。虽说不是线性的，但也没有灾变奇点。”

“既然有前瞻性外推，就该考虑这些因素吧？”

“这个想法非常好，回头你们向制作者提个建议吧”，高进民鼓励李可鲁，“或者你们自己动手搞一个出来。”

高进民的建议本是随口敷衍，却没想到这话给梁西锋和李可鲁他们留下了多么深刻的印象。高进民有些着急下课，是因为下一节物理课孩子们还有事要做——按照大纲要求，下节课要进行“考试模拟”。

所谓“考试模拟”，就是按照昔日的教学方法，对孩子们进行一次闭卷测验——当然，依旧要兼顾动手能力。

作为班主任，高进民并不喜欢这种形式化的东西，在参加地区教育大纲设置时他还激烈反对过。但规矩就是规矩，全国有全国的大纲，地区有地区的大纲，学校还有学校的大纲。既然有这个要求，那就让孩子们到昔日的考场上试试吧。

这种随堂测验并不复杂，老师只是把统一的试题直接传到每个人面前的终端上，并没有采用根据每名学生答题水平而做相应变化的“自适应随机出题法”，所以全班的考题都一样。据说物理老师的教学方式相对陈旧，考题里居然还有“默写仪器操作规程”之类的题目。

虽说孩子们早已习惯于语音、触摸和键盘了，但手写式输入被强化写进了教学大纲。其实按照高进民近乎赌气的逻辑，有本事咱就真刀真枪地练，连屏幕都别用，用纸的。

说起当年中国东西部的发展差距，不外乎知识差距、信息差距、教育差距、技术差距和体制差距。而现在看来，教育差距虽说还存在，但至少不是在拉大而是在缩小——所有投资全部来自中央财政拨款；而所谓信息差距，在“缩小数字鸿沟——西部行动”计划进行了10年之后，则被缩得更小。

——结果有些孩子就已经握不住笔了。

考题本身并不难，李可鲁很快就“写”出了全部答案，开始不老实地在椅子上左右挪动屁股。假如全方位监视器是一具有情感的机器，就会制止他的这种行为；可机器依旧忠于职守，没有理睬他的情绪。

但夏菲菲却来理睬李可鲁了。如临大敌的测验还是让有些学生发慌，夏菲菲就是其中一个。虽说经过加权，每次测验的成绩几乎可以忽略不计，但一个字答不出来还是让人觉得丢脸。

经验丰富的李可鲁马上明白自己应该做些什么。他轻车熟路地把暂时遮挡住电脑的身体一侧让开，屏幕上的字迹一览无余地展现在了夏菲菲眼前。

表上的时间蹦跳了几分钟之后，李可鲁估摸差不多了，打算换个姿势。可夏菲菲马上制止他，继续盯着他的屏幕看，但手底下就是不“写”。李可鲁瞄了一眼监视器，发现没有危险，回头冲她低声喊叫。

“我说你怎么那么慢啊！”李可鲁焦急道。“赶快抄啊！”

“你着什么急？等我看懂了再写。”夏菲菲继续研究李可鲁的“试卷”。

李可鲁几乎当时就要气晕过去。

夏菲菲明目张胆的行为没有被监视器发现，却被负责监考的高进民看到了。

“规程写得不错嘛。”高进民走过来察看夏菲菲刚刚抄好的东西。

“是啊。”夏菲菲讪讪地答道。

“那你按规程来操作一下示波器吧。”高进民把夏菲菲叫到讲台上来。

夏菲菲开始摆弄起仪器来，过了一会儿她不得不放弃：“高老师我错了，其实我不会用。”

“我当然知道你不会，因为那是信号发生器。”

五

李可鲁爱上了夏菲菲。

他不知道这是不是就是爱，总之有一种情愫一直在撞击他的心灵。只要见不到她，自己就会沉浸在一种虚无缥缈的遐想之中。只是在李可鲁的心头，还盘踞着一个阴影。有好几次在睡梦中，他都梦见狰狞的杜晓林来抢夺他的心上人。

拜杜晓林所赐，如今李可鲁已经能以虚拟状态进入“世界”了。更重要的是，他还建立了一个自己的“家”。然后——秘密地，没有让杜晓林知道——李可鲁凭借自己的智慧，塑造出一个夏菲菲的形象，让她在这里“安家”。

在家里，李可鲁要像英雄一样保护自己的爱人。

可惜这一秘密只被保守了3天。

“你喜欢她？”突然闯进来的杜晓林扫了“夏菲菲”一眼，放肆地在她身边坐下。坐在床上的夏菲菲呆若木鸡，喃喃说道：“我喜欢你”——很显然，“她”还不太完善。

李可鲁谦卑地点点头。

“生活中有联系吗？”

“刚给她写了信，她还没回。”李可鲁小心地答道。“估计没戏。”

“把你的谎话改改吧。”杜晓林冷笑了一下。“把‘戏’改成‘问题’。”

“什么？”李可鲁不知道杜晓林这话从何说起。

“我看了你的信和日记，也有我自己的判断。”杜晓林有些自豪。“其实你心里清楚，她对你挺有好感的。”

“我喜欢你。”夏菲菲插话补充。而李可鲁心想：以后恐怕只能用本子写日记了，写信也得恢复传统方式。

“没问题吧……”看到杜晓林有一会儿没说话，李可鲁故作镇静地主动问道。

“当然没问题。”杜晓林露出一个微笑。“不过我有个要求……”

“什么？”

“你和她在一起的时候，要开着视听捕捉器。”杜晓林笑得很甜。“回头我再给你加上些嗅觉和触觉捕捉工具。”

“什么！”李可鲁并非真有疑问，而是在进行有限的抗议。

“别那么多的废话！”杜晓林理解李可鲁的意思。

“我拒绝！”李可鲁不能想象，自己与心上人在一起时，旁边有人观看全程。

“我喜欢你。”夏菲菲不合时宜地表白道。

——其实孩子在一起不会真的发生什么，但李可鲁却像一个有洁癖的人一样珍视自己所独有的东西。

“你拒绝？”杜晓林的眼睛里放出那种不常见的邪恶之光。“好！”

他扬手捣坏房间里的一样东西。

李可鲁保持沉默。

杜晓林又捣坏一样东西，李可鲁依旧保持沉默。

杜晓林抄起刀，疯狂地劈毁李可鲁的房间。李可鲁默默地看着，同时流下眼泪。而夏菲菲却没有任何反应，呆呆地重复道：“我喜欢你。”

这话似乎刺激了杜晓林，他茫然四顾，发现了桌上夏菲菲的书包，挥刀向它冲去，眼看就要劈砍下去。

李可鲁冲上去死死抱住杜晓林。虽说李可鲁在心里反复告诫自己：这只是一个假书包，砍坏了也不要紧。但他还是不肯撒手。

杜晓林试图砍他，终究有些不忍下手。但就在这时，李可鲁一口咬住了他的左腿。位于虚拟状态下的杜晓林猛然一疼，同时也牵动了他生活中的残腿。于是杜晓林狠狠地把刀砍下，李可鲁的半边脸上旋即血肉模糊。

李可鲁还在忍耐。他告诫自己：这是假的，不是真的；出去之后，我的脸还是完好的。

但李可鲁的忍耐与沉默，反而更加刺激了杜晓林的血腥。他拼命狂砍起来，李可鲁身上几无完肤。但李可鲁咬紧牙关，誓不撒手。杜晓林突然明白了什么，不再与李可鲁纠缠，反身去砍床上的夏菲菲。夏菲菲根本不做躲闪，当即中刀，血顺着她的额头流淌下来。

“我喜欢你。”夏菲菲回报道。

这如同一声号令，李可鲁像野兽一样咆哮起来，挺身立起，抄起自己那把近乎驽钝的刀，朝着杜晓林冲去。而杜晓林也没有表现出丝毫恐惧，仿佛他已算准李可鲁迟早都会被激怒。两人愤怒地对砍着，刀锋间撞出激烈的火花。

杜晓林在与李可鲁对战的同时，总是抽空砍上夏菲菲一刀。几分钟下来，夏菲菲身上也已伤痕累累，但依旧从裂开的嘴唇里清晰地吐露着自己的心扉：“我喜欢你。”

李可鲁几次罢战下跪，恳求杜晓林不要对夏菲菲下毒手，但杜晓林充耳不闻，继续放纵自己的屠戮行为。李可鲁怒吼一声，不顾性命地与杜晓林拼死交锋。

毕竟技不如人，杜晓林三两下就把李可鲁砍倒在地。李可鲁颓然倒下，感到眼前一片血红。他无力地闭上眼睛，目睹的最后一个镜头让他极为恐怖：杜晓林一边擦拭着刀上的血迹，一边在觊觎中斜视着夏菲菲。

李可鲁离开“世界”时，发现虚拟装置已经全都湿透了。他不敢想象，在他的“家”里，之后会发生些什么。

（未完待续）

聊聊电子竞技的发展

■晶合实验室 Artec
漫画作者 北京 @masicblack



我曾经一度痴迷于《星际争霸》，并且和周围的许多人一样憧憬着电子竞技的美好未来，渴望自己能够成为纵横无敌的职业高手。时至今日，《星际争霸》是唯一一款我可以说“会玩”的游戏。它依然在闲暇时光里陪伴着我，不过对手早就从一个个阴险狡诈的大脑转变为Lost Temple上的3家电脑……电子竞技这些年来浮浮沉沉，职业的、半职业的玩家起起落落，从最初的民间赛事到国家正式承认的体育比赛项目。有的人依然坚持最初的梦想，有的人已经放弃，也有更多新人和我们当初抱有的同样梦想投入其中……有时候我不禁会想，电子竞技什么时候才能被社会广泛接受和承认呢？

网友 皮卡秀：

回想一下，我的确因为War3让家人骄傲过。我帮一些游戏杂志写过很多战术战报类文章，为此我也得到了一笔数量颇丰的稿费。当我拿着这些稿费为爸爸买Zippo打火机时，为妈妈购置名牌时装时，请全家人下馆子吃饭时，我能体会父母们心中有多高兴，他们一定觉得自己的儿子有出息了，能挣钱了。但现在，看到我一天到晚在电脑前度过，不为自己的前途着想时，他们心中肯定也是焦急万分。我又何尝不急呢？万一耽误掉目前各单位招聘的这黄金时段，自己将很有可能面临找不到工作的窘境。

编辑 Artec：依靠电子竞技带动的周边文化与行业，已经成为那些无望“职业化”玩家的主要出路之一。相对数量庞大的玩家群体，这些回报仅仅是杯水车薪，并且它们很难成为一个长期稳定的工作或者职业。

网友 清晨：

电子竞技的发展，再次验证了一句哲学名言——存在的就是合理的。另一个更重要的问题是，这种合理性是被怎么利用的？

“这不是简单的游戏，这是一项体育运动。”

“哈，这也能叫做运动？”

“这是智慧的较量。”

——是啊，智慧的滥用已经到了如此地步。

“它体现了一种团队精神。”

——不错，合起伙来不务正业。

对于电子竞技，种种辩解及普通人的反应大概就是这样。这些理由不足以说服我们。然而当有人说“这也是一种职业，也算是青年人的一条出路吧”或者“这是一种文化现象，社会需要这种文化”的时候，我们却往往找不到合适的依据予以反驳。

在人类传统的生存和职业理念中，一直存在着“正业”与“非正业”的划分。然而这种划分总体说来是不严格的，并且随着时代的发展而发生根本性的变化，非正业变为正业，正业反倒可能变成非正业。比如发源于中国的足球（蹴鞠）运动最初就是一种典型的不务正业，即使是水平极高的运动员（如高俅）也不能得到社会承认。但现如今，足球运动不仅已经成为一种正当职业，甚至还是一种令人羡慕的高级职业。反之，上古时代的打猎、钓鱼以至网鸟都是毫无疑义的正经营生，现在则变为休闲游戏，打猎和网鸟甚至还被法律所禁止。类似的例子还有很多，在此不能一一例举。

世道之变迁，职业概念可以说是一个极好的例证。从这个意义上讲，今天还不能为某些人接受的电子竞技，在目前已经初步职业化了，将来兴许就是一种普通而正当的职业。

编辑 Artec：职业的变迁确实与时代背景有着极大的关联，虽然电子竞技已经是国家认可的体育项目，但目前仍无法成为一项被人民大众在广泛意义上真正认可的运动项目，就是因为它的文化基础、群众基础都太薄弱；或许是我们太性急，对于一个刚刚诞生不久的新生事物投入了太多的期望和热情吧。

网友 梦星雨：

随着近年来中国电子竞技的飞速发展，从WCG、WSVG到KODE5，我们看到中国的电竞产业已经开花。平心而论，这些赛事无形中促进了电竞产业的蓬勃发展，更让电子竞技这条道路变得似乎平坦起来。可是，我们抛开这些积极方面，是否应该考虑到对青少年的影响呢？处于这一年龄段的人，大多都会存在很多的梦想，而又不能正确地去实践。青少年该如何把握一个尺度，而不过于疯狂呢？

在我看到较多的恐怕还是长时间沉浸于游戏的海洋（不完全是电子竞技，还包括网游），原因是多方面的，不可能完全是游戏造成的。一个青少年说得再好，并不代表他就能做得好。处理得当，会让自己以后有更好的发展；处理不当，很可能牵扯到自己的生存问题。

作为一个20出头的人，我没有资格说这些，因为我也是游戏发狂者，我也不知道怎么解决。或许业界人士已经认识到这点，但我还是希望电竞产业能让青少年看到它良性的一面，让游戏迷能正确地认识它！有想法应该努力去实践。

以上只是我的一点小小感触，我是真心希望中国的电竞产业健康发展、广大的青少年健康成长。

编辑 Artec：电子竞技对青少年的吸引力甚至要超过一些传统的竞技体育项目，因为这里一样有明星、有传奇故事、有数不清道不尽的华丽技巧。但是当我们说“去战CS吧”的时候，周围的人却无法将之与“去打篮球吧”等同起来。电子竞技运动的发展确实面临来自各个方面的困难，至少就目前来看，在国内投身电子竞技运动项目最终能走上职业化道路并获得合理回报的人还是很少。就如同很久以前竞技体育最初不被社会所接纳，职业运动员无法成为一个真正的“职业”。相对经历了几百年甚至上千年的传统竞技体育项目而言，电子竞技的根基还很薄弱，还有很长的一段路要走。

网友 HF.ak1ngpcg：

我很喜欢CPL的标语——Play hard，Go Pro！要知道，任何一个竞技选手都是有梦想的。我是一个再普通不过的CS玩家，曾经无数次梦想自己能站在领奖台上，漫步在香榭丽舍的街头，然后赚取无数的回头率^^。尽管因为生活，因为所有的所有，我不可以把我的生命全部献给CS，我是自私的……可是我仍然热爱，甚至痴狂，不能Go Pro，那就Beyond the game！当别人问起我是做什么的人时，我通常会说：“我是玩CS的！”笑，这样的答案在很多人眼里看来是荒谬的，尤其是我们的父辈。玩，玩物丧志，那么你是颓废的。

网友 皮卡秀：

并不是所有的付出都会有回报的。我经常会想：中国的电子竞技是否真值得众多年轻人为之奋斗？电子竞技究竟是不是“竞技”？和那些所谓的网络游戏本质区别到底在哪里？不都是休闲时随便玩玩的游戏吗？也许，我一开始就被“电子竞技”这4个字所糊弄了，或许我一开始就把“电子竞技”想得过于美好，等到自己试图全身投入时，才发现那里完全没有自己的容身之所。目前中国的电子竞技究竟需要多少人材？而我国的电子竞技人材又有多少？是不是一定要Sky、xiaoT那样少数的几个人才能端上电子竞技的饭碗？在中国网络游戏层出不穷的今天，找一份网络游戏的周边工作并不太难，但要是在电子竞技范畴内找一份让自己能生存下去的工作，实在太难了。我已快22岁了，在参与电子竞技的5年时间里，我在游戏杂志上发表过比赛战报、发表过赛事评论、组织过电竞线下线上比赛、制作过电竞mv、制作过电竞比赛视频、当过线下比赛解说、拿过地区比赛名次，在电子竞技领域我做过所有行当，自认为能胜任电子竞技周边的一切工作。但回过头来看，其实我是被所谓的“电子竞技”耽误了。对此，我想给那些比我年纪小，而又想在年轻时为中国电子竞技奋斗的朋友们说一句：“目前中国的电子竞技不值得你们为它付出青春。当你决定全身心投入后，你会发现你已经失去了太多太多。在中国，‘电子竞技’对于绝大多数人，只不过是没事儿的时候娱乐的一些游戏罢了。如果你不幸深陷其中，就和沉溺网游没有任何区别。”

编辑 Artec：其实皮卡秀与HF.ak1ngpcg两位网友的看法恰好代表了目前电子竞技圈内的两种主流意见，大家都是因为对电子竞技的热爱而投入其中，不同的是一批人将它当作神圣的事业，而另一批人将它当作自己一生的爱好，这就好像立志成为职业球员的人与球迷的区别。就目前的情况而言，无论是电子竞技中的“球员”还是“球迷”，可以说都对从事电子竞技的前途并不看好。对于涉足不深的玩家而言，既然无法“Go Pro”（成为职业选手），那就“Beyond the game”吧。但是对于那些“半职业”甚至是“职业”玩家而言，皮卡秀作为圈内的资深人士所提出的问题是相当尖锐的——从事职业体育的人可以去当体育教师、健身教练等，最起码学校和健身俱乐部的数量远远超过需要稿件的媒体，或者是需要现场解说员的赛事——转业，这几乎是所有的“半职业”电子竞技玩家都要面对的现实问题。P

经典力量的延续

■晶合实验室 Artec

各位领导，各位来宾，各位同学，各位读者老爷，在场的各位叔叔阿姨大叔大婶哥哥姐姐小弟小妹（大漠小虾接：请你们行行好，可怜可怜我吧），虽然我玩格斗游戏打不过8神经，玩网络游戏不如椅子居士（我怀疑他为了游戏已经和椅子同化），《三国志》和《太阁立志传》永远也玩不过Say同学，打即时战略只有电脑向我叫板的份儿，但，我是一个资深玩家（这是我一贯的主张）！虽然本期榜单上的部分游戏我没有玩过，但是它们的开山之作我都曾经通宵达旦地打穿过。甚至直到现在《炎龙骑士团》《太阁立志传Ⅱ》《三国志Ⅳ》等古董游戏还盘踞在我的硬盘里，隔段时间我就会把它们翻出来玩上一玩。为了这些老古董我学会了用PCTools、FPE、SoftIce、按键精灵，记住了几乎所有的DOS命令和参数，以至于为了节省1kB的基本内存空间我可以做任何事情……网络游戏则是从最初的MUD（虽然我已经忘记了它们的名字）开始接触，然后经历了《万王之王》和《石器时代》最辉煌的年代，现在则是《魔兽世界》中的一名牧师兼战士和猎人（别误会，一共3个号啦）。你看，我的主张还是有道理的吧。

现在大家对我的资历应该有所了解了，我们言归正传。本期网游排行榜上《魔兽世界》依然稳居榜首，对于这款游戏的火热，我觉得除了游戏自身品质之外，单机版的《魔兽争霸》系列为《魔兽世界》培养了大批的潜在玩家以及死忠Fans。前两天我的一个朋友在我家第一次了解了《魔兽争霸》系列的背景，当她看到《魔兽争霸Ⅲ——混乱之治》的最后一幕，无数的小精灵牺牲自己干掉阿克蒙德时，居然流下了眼泪——她是《魔兽世界》中的一位精灵牧师。经典力量的延续是无法估量的，《魔力宝贝》能够在上线伊始就获得成功，与《石器时代》打下的基础同样是密不可分的。在这个榜单中我们可以看到许多游戏都还或多或少地保留着《石器时代》的某些风格特征。

说起《魔力宝贝》或者《石器时代》的风格特征，我总是忍不住会联想到过去那些经典的单机作品。比如PS平台上的《浪漫沙加》，那种清新可爱的卡通画风在如今的PC单机游戏中已经越来越少了，但是在网络游戏世界里得到了延续。单机榜单中资历最浅的要数《英雄萨姆2》，其他上榜的游戏都是延续数代，拥有5年以上历史的经典续作。就在前几天午餐的时候，几个同事很自然地就将话题由"重拍《三国演义》"转向了"《三国志11》中的人物头像大部分都非常生动贴切"，进而引发了对整个《三国志》系列的探讨，从各代游戏的功能设定一直聊到了《三国演义》和《三国志》的区别，甚至连赵云、吕布等人的武力排名等民间说法都一并进行了探讨。由此看来，《三国志》系列游戏的成功得益于《三国演义》，这个系列连续11代作品几乎都成了玩家心目中的经典，《三国志11》能够在单机游戏排行榜上独占鳌头也是顺理成章的事了。而将来的《三国志Online》想必也会从中受益。从这一点来说，我觉得《大航海时代》系列游戏对网络游戏的影响可以作为一个参考。尽管目前正宗的《大航海时代Online》还没正式运营，但是已经有许多航海类的网游开始运营，甚至还有手机平台上的，这可看作是业界与玩家对当初《大航海时代》系列单机版成就的最大认同。单机游戏榜上的其他游戏几乎都拥有这样的特点。

或许某天我们会发现今天单机排行榜上的游戏全部变成了"Online版"，有人会说到那时候单机游戏就算是彻底死透了，死绝了。可我并不这么认为，这就好像《三国演义》的电视剧拍得再好，但其小说的销路也不会受到影响一样。P

TOP TEN 我正在玩的游戏

网络游戏排行榜

名称	票数	制作	发行日期	运营公司	名次升降
1.魔兽世界	2396票	暴雪	2004年	第九城市	○
2.魔力宝贝	1974票	艾尼克斯	2002年	史克威尔艾尼克斯	↑
3.梦幻西游	1765票	网易	2003年	网易	↓
4.仙境传说Online	1765票	Gravity	2003年	上海盛大网络	↑
5.泡泡堂	1764票	Nexon	2003年	上海盛大网络	↓
6.大话西游II	1656票	网易	2002年	网易	↓
7.QQ幻想	1443票	腾讯	2006年	腾讯	NEW
8.轩辕剑网络版	1438票	大宇	2003年	网星	○
9.天堂II	1433票	Nc Soft	2003年	新浪乐谷	○
10.剑侠情缘OnlineII	1228票	西山居	2005年	金山公司	↓



单机游戏排行榜

名称	票数	制作	发行日期	本刊评分	名次升降
1.三国志11	1656票	KOEI	2006年	8.8	○
2.极品飞车——无间追踪	1434票	EA	2005年	9	↑
3.雷神之锤4	1420票	Raven Software	2005年	8.5	↑
4.职业进化足球5	1398票	Konami	2005年	8.5	↓
5.FIFA 06	1329票	EA	2005年	8.2	↓
6.NBA Live06	1117票	EA	2005年	8	↓
7.侠盗猎车手——圣安地列斯	942票	Rockstar Games	2005年	9	↑
8.盟军敢死队3——目标柏林	909票	Pyro Studios	2003年	8.5	↓
9.信长之野望——革新	848票	KOEI	2005年	8.5	↓
10.英雄萨姆2	793票	Croteam	2005年	8.5	↓



网吧流行游戏排行榜

游戏名称	流行度
魔兽世界	
梦幻西游	
QQ幻想	
街头篮球	
劲乐团	
CS	
魔兽争霸III	
征途	
EVE Online	
跑跑卡丁车	

本期“网吧流行游戏排行榜”调查的网吧有：

（100台电脑以下规模<含100台>）成都：地平线网吧、超霸网络、同创网吧、骄子之家网吧；上海：东方网点兰溪店、东方网点沪西店、东方网点新村店、强强网吧、宝盛网吧；郑州：环宇网吧、好时光网吧、紫葡萄网吧；西安：天想网吧

（101～300台电脑之间规模）上海：东方网点龙华店、东方网点虹桥店、东方网点国权店、极点网吧；西安：雁塔路网际快车网吧、新视觉网吧、红树林（交大分店）网吧；北京：网上游网络沙龙；郑州：馨怡网吧、E齐来吧

（301～600台电脑之间规模）西安：小蚂蚁网络连锁丈八北路店、红树林网吧连锁；上海：东方网点徐汇店；郑州：梦情网络

每期的网络游戏与单机游戏排行榜票数为玩家信投、网投和手机投票票数的总和。**信投**选票见每期杂志中央的读者咨询卡。**网络投票**的网址为www.topten.com.cn。**手机投票**，移动用户发送至629903，联通用户发送至929903，投票代码见每期杂志中央的读者咨询卡。



邮发代号：82－726
零售价：￥6.80元
刊号：ISSN1007-0060
CN11-3751/TN